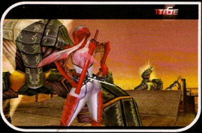
bonus

BelSOFT

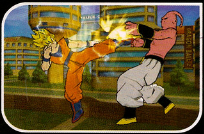
naš jedini časopis o igrama za konzole



IGRA MESECA Resident Evil OUTBREAK



Nightshade Novi Shinobi



Opis i poster
Dragon Ball Z Budokai 2

Mortal Kombat
Deception



Prve slike i info!

VELIKA NAGRADNA IGRA
PS2 za 600 dinara!

DRUGI KUPON UNUTRA

broj 39 · godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € · BiH: 7 km · MK: 180 den
ISSN 1450-8400
9 771450 840003



Broj 39 · Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Nikola "Nick4life" Jovanović

Marketing:
tel: 011/380-77-12

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@verat.net

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 73

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
29. April 2004.

ISSN broj: 1450 - 8400

CIP-Katalogizacija u publikaciji

Народна библиотека Србије,
Београд
79

БОНУС : наш једини часопис о играма за конзоле - Год. 1, бр. 1 (2000) -. - Београд : П.А.З.И. Пресс, 2000- (Београд : Колортон) . - 29 цм
Месечно
ИССН 1450-8400 = Бонус (Београд)
ЦОБИСС.СР-ИД 71118082

REČ UREDNIKA

Ne možete da verujete da ovoga puta ništa nismo menjali? Napokon imamo dva broja sa istim izgledom i čini nam se da će ovako i ostati još neko vreme uz male promene tu i tamo, so get used to it. Sudeći po vašim kritikama i pohvalama koje nam šaljete, sviđa vam se ovo što radimo i gledaćemo da ostane tako. U ovome broju smo rešili da se na poseban način zahvalimo svim starim i novim čitaocima, pa smo ispunili mnoge vaše želje. Pre svega, tu je toliko dugo traženi, čekani, obećavani i odlagani Dragon Ball Z: Budokai 2 opis zajedno sa posterom. Takođe smo počeli i sa rešenjem novog Tomb Raidera koje ste toliko masovno tražili još od kada je igra izašla.

Proleće koje polako dolazi je sve samo ne sezona u kojoj se masovno pojavljuju hit igre kao što je to slučaj sa periodom oko nove godine ili kasnim letom, ali dobrih igara u svakom slučaju ima još, a tu su i najave koje obećavaju dobre igre za kraj ove godine.

Među prvima objavljujemo excluzivne informacije o sledećem Mortal Kombatu, što će obradovati sve stare ljubitelje ovog serijala, koji je bio veoma popularan čak i kod nas u svoje vreme. Na jesen nam takođe stižu i dve opasne vožnje, Burnout 3 i Juiced, čije najave ćete takođe čitati u ovom broju. Dobro će nam doći kao osveženje ako nam ultra-realni Gran Turismo 4 koji izlazi sledećeg meseca dosadi do tada ;) Da ne ispadne da forsiramo samo borilačke igre i vožnje, još jedan hit sledeće jeseni je najavljen, Silent Hill 4, o kome ste do sada čitali samo u vestima. Veliki sajam video igara u Los Anđelesu E3 se bliži tako da će uskoro biti više najava nego bilo čega drugog. U rubrici vesti, 'Ludak' se vratio iz Sibira sa osvetom i pokušava ponovo da vas informiše o svemu novom i interesanom u svetu igara.

Editorial o stripovima po igrama iz prošlog broja vam se svideo i nastavljamo ga kao što je i planirano, ovoga puta stripom po Tomb Raider igrama. Malo stripova koji nisu manga sa vremena na vreme i nije toliko loše, ali biće i njih, bez brige. Majstora Zmaja ste (neočekivano?) veoma dobro prihvatili tako da on postaje stalna rubrika!

U ovom broju Resident Evil: Outbreak je uzeo titulu igre meseca. Iako je planiran za online igranje gde totalno blista, pružiće vam sate preživljavanja horrora i u single playeru. Radi se o poslednjem Resident Evilu koji možete igrati dok se četvrti deo ne pojavi, a to će potrajati. Osim njega, tu su opisi i drugih igara koje su se pojavile u skorije vreme, kao i mega hitova sa PS Onea i starih igračkih sistema.

Pišite nam o svemu što biste želeli da vidite u ovim, a i ostalim rubrikama, uz napomenu da smo menjali e-mail adresu. Sada je redakcija@bonus.co.yu (adresa za papirnu poštu je ostala ista).

Vaš urednik, Nikola "Nick4life" Jovanović





SADRŽAJ



MORTAL KOMBAT DECEPTION 16



TOMB RAIDER 20



RE OUTBREAK 28



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 44



007 JAMES BOND 62



KIRBY 66



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS 82



DUBLE DRAGON 84

PLAYSTATION 2

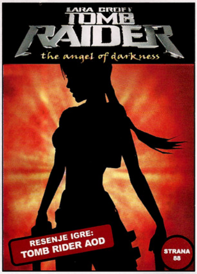
X BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE

RETRO



SAJTOVI I SAJTOVI...

Tražio bih da mi kažete nekoliko sajtova na koje mogu da se registrujem (besplatno), da bih dobijao na e-mail adresu članke o novim igrama i o novostima u svetu igara. Po mogućnosti neka taj sajt bude neki strani sajt. I, drugo pitanje: Mogu li da se registrujem na Emulation Galaxy za besplatno?

Solid Snake :P

bonus

IGN ima svoj newsletter na koji možeš da se 'pretplatiš' besplatno registracijom na njihovom sajtu (www.ign.com). Jedini problem je što ekskluzivne stvari stavljaju u svoj IGN Insider deo za koji se članarila plaća, ali za redovne vesti na mail biće ti dovoljna i obična registracija.

Poslednji put kad smo proveravali, registracija na Emulation Galaxy je bila besplatna. :) Nemoj da nam daješ neke loše ideje... Taj sajt nema nikakav mail newsletter niti mailgroup "forum". Jedini forumi koje sajt ima su web forumi, baš kao i oni na našem, Bonusovom sajtu.

FORUMI I FORUMI...

Pozdrav i 1000000000000 najlepših želja BONUSU i redakciji!!!!!! Nadam se da ćete objaviti ovo pismo i odgovoriti na njega jer mnogi vlasnici Playstation 2 imaju ovaj problem.Evo o čemu se radi. Playstation 2 pušta samo DVD filmove za Evropsko tržište, a za Američko i druga tržišta filmove neće da pusti (samo za evropski region šljaka!). Čuo sam da taj problem rešava program "DVD region free" ali ne znam odakle da ga download-ujem sa net-a (da li je to sto sam čuo istina?). Da li možda postoji neki drugi program koji pušta DVD filmove za sve regione (zone) za Playstation 2 i odakle da ga download-ujem? Zna li to majstor Zmaj ili bilo ko iz redakcije BONUSA? Nisam jedini koga muči taj problem. Pomagajte ako bilo šta o tome znate!!!!! Imam i jedan sitan problem - verovatno sam mnogo glup, tup i sl. pa ne umem da podesim da se prijavim na sve forum grupe na www.emulationgalaxy.co.yu. Naime, registrovao sam se na linku za forum grupe, popunio upitnik za registraciju i tu naveo svoju mail adresu na koju bi trebalo da mi pristižu mail-ovi sa forum grupa ali mi ama baš ništa na moj mail nije stiglo? Šta da radim? U čemu grešim? Ako možete objasnite mi kako da se prijavim na sve Emulation Galaxy forum grupe molim vas mnogo (sličan problem imam i za prijavu na sve forum grupe na www.bonus.co.yu - šta tu da radim?). Unapred sam zahvalan na bilo kakvoj pomoći!!!!! Najbolji ste i to i ostanite zauvek!!!!!! Živeo BONUS!!!!!

Aleksandar

bonus

Pozdrav Aleksandre,

Tvoj problem sa PS2 je sasvim normalan, PS2 kao i svi ostali DVD playeri su ograničeni na zonu za koju su proizvedeni. Da bi ga 'otključao' za sve ostale zone, najbolje je da ugradiš mod čip - čip za učitavanje DVD kopija koji ima i mogućnost otključavanja svih DVD zona. Svaki noviji chip ima tu mogućnost. Program tj. boot disk za DVD region free možeš pronaći na netu, ali ćes ga teže učitati bez ikakvog čipa za učitavanje kopija ili načina za puštanje CD kopija... u svakom slučaju daleko se više isplati da uzmeš neki čip za učitavanje DVD kopija i rešis dva problema jednim udarcem. Majstor Zmaj zna sve, ne brini, ali trenutno se bavi malo složenijom problematikom. :)

Emulation Galaxy nema mailgroup tip foruma, već normalne web forume, baš kao i Bonus. Znači registruješ se tamo i gledaš postove na netu iz browsera, a ne iz maila. Nadamo se da će ti stvar biti jasnija ako malo bolje pogledas

www.emulationgalaxy.co.yu/emuforums i www.bonus.co.yu/forum.

ŠTA TO RADIŠ TOŠO SINE?

Pozdrav svim Bonus Bojsima(BB) i svim koliko ja vidim vernim čitaocima. Skoro sam došao do ideje da pazarim PS2 jer dobrih PC igara ima jako malo i već mi je dosadilo da ih čekam. No, da se vratim. I tako sam danas kupio svoj prvi Bonus casopis, na moju žalost tek 37 broj, te mogu vam reći da sam prijatno iznenadjen. Pročitao sam ga celog bez pišpauze, ma ni knjigu nisam toliko čitao, i do kraja :) Hocu da kažem da nema ni jednog dosadnog članka (jedino sam se skenjao što Gran Turismo 4 će biti samo na Japanskom). Samo tako zanimljivo nastavite :) I za kraj jedno pitanje: Našao sam jednu primamljivu ponudu za 240E = PS2 sa 1 dzojpedom i čipom. Je li to ok cena?

Toša The Horse F*cker

bonus

Drago nam je da ti se svideo Bonus 37 i nadamo se da ćeš nastaviti da nas pratiš. Objavljujemo ti pismo tek sada, jer je stiglo previše kasno za prošli broj. Gran Turismo 4 će izaći i u Americi i Evropi takođe, ali ne pre jeseni. Cena za PS2 koji si spomenuo je više nego ok pod uslovom da je konzola dobro očuvana i da je neki noviji čip u njoj.

NAPOKON ONO PRAVO

Zdravo New Guys pišem vam kao čitalac od prvog broja koji je poslao brdo kritika staroj redakciji dok se nije umorio, pa evo opet nekoliko kritika. Preview je dobar, textovi opsirni i strucni ali nikako ne može da obuhvati sve najavljene igre o kojima mnogi časopisi pišu a Bonus ni reči (npr. Red Ninja: End Of Honor, Killer7, Forbidden Siren i mnoge druge). Mislim da bi ovakve igre bilo idealno smestiti u vesti u vidu mini preview-a od četvrt ili pola strane sa par informacija o igri i nekoliko screenshotova, jer koliko god malo informacija o nekoj igri bilo treba ih izložiti čitaocima. Još jedna dobra stvar bi bio i 'trač' odeljak u vestima koji bi se bavio raznim glasinama kojih je uvek dovoljno u svetu igara. Sa druge strane rubrika walk-through zauzima citavih 10 strana i pored opisa milimetar po milimetar sadrži tone nepotrebnih slika. Prelaz bi trebao da bude sažet i zauzima maximalno 4 strane. Znači seča walkthrougha a širenje vesti i najava.

I dok su tekstovi konačno ono pravo (review i preview) screenshotovi su blago rečeno očajni zato što su u 90% slučajeva premali a vrlo često i malobrojni (r&c2, fatal frame 2...) što u potpunosti kvari utisak koji ostavljaju dobri opisi. Dovoljno je da samo pogledate gore navedene opise igara i da shvatite da slike uopšte ne prikazuju te igre niti ih dočaravaju (u ovom slučaju to je samo 5 minijaturnih sličica) podsećajući na prve brojeve Bonusa. Kao što i sami znate funkcionalnost dizajna je ipak bitnija od estetike tako da se nikako ne biste smeli zadržati na sadašnjem jer Bonusu su ipak potrebne mnogo veće promene od dosadašnjih da bi bio ono što treba da bude.

I za kraj šta god radili ne dižite cenu časopisa jer je i ovako previsoka.

Skywalker

bonus

Pozdrav Luke,

Drago nam je što ceniš i prepoznaješ kvalitet naših textova. Do sada nismo mogli da pišemo o svakoj najavljenoj igri niti mislimo da čisto spominjanje igara u nekim polovičnim mini-najavama korisno bilo kome. Najava za nove igre će u narednom periodu biti više nego ikada ranije pa ćemo i preuzeti 'posebne mere' da bi uspeli da pokrijemo sve bitno, ništa ne brini. Što se tračeva tiče ideja ti nije loša, mnogo 'rumora' vezanih za nove igre prolazi Internet-om svaki dan, razmišljali smo o otvaranju takve rubrike i ranije. Verovatno ćemo uvesti nešto tog tipa uskoro. Za rešenje se trudimo da bude što kompletnije, jer uprošćena i kratka rešenja tesko da mogu da koriste bilo kome. Videćemo da rešimo i taj problem nekako, možda uvođenjem nazad 'Pomagajte drugovi' rubrike ili nečega sličnog. Video si da dizajn iz broja 37 nije ostao, sa razlogom. U zadnja dva broja slike veće i sve je funkcionalnije. Naravno nastavićemo da se menjamo i napredujemo jer je put do *savršenog* Bonusa kakvog želimo, realno, još dug.

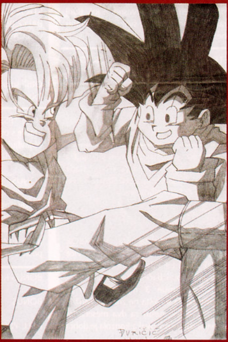
Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd ili nam pošaljite na adresu redakcija@bonus.co.yu Možete nam poslati SMS poruku na 063/72 72 522 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO). Sve ove podatke možete naći i na sajtu www.bonus.co.yu

FAN ART





Dragon Ball Z, Đuričić Marko



SMS MESECA

Jel izaslo neko novo pecanje hocu da vatam neke ribe

BONUS: Suša nažalost... biće možda nešto uskoro.

Prvo da vas pohvalim! Imam sve vase brojeve i casopis je sve bolji i bolji. Samo imam malu zamerku. Zasto nikad niste objavili resenje neke RPG igre.

BONUS

Hvala, nadamo se da ćeš nastaviti da nas pratiš. Rešenja za RPG igre nismo objavljivali iz prostog razloga što bi bila preobimna, a većina čitalaca se već buni da zauzimaju preveliki broj strana. Jedan Final Fantasy X nije baš moguće 'rešiti' u 10 strana, a da to nekome posle stvarno i koristi.

Cao bonuse, pozdrav svim bonusovcima. Ja sam onaj vidoviti citalac iz proshlog broja (sms.sonicheroes) koji vas jako dobro poznaje. VELIKI POZDRAV ZA SVE U REDAKCIJI. MOZEMO PONOVO DA SE KLADIMO AKO HOCETE <ovog puta u novi broj bonusa> DA CE NA NASLOVNOJ STRANI SLEDECEG BROJA BITI 007-EVERYTHING or NOTHING. IMAM JEDNO PITANJE ZA VAS. VELIKI SAM FAN IGRE SHEMUNE, PA ME INTERESUJE HOCE LI IZACI ZA PS2. PUNO SRECE U DALJEM RADU I OSTANITE NAJBOLJI. VELJO IZ BARA

BONUS

Pozdrav, javilo nam se da ćeš se javiti uskoro. Nažalost, ovoga puta nisi bio u pravu. 007 opis je tu, ali nije dospeo do naslovne, već Resident Evil i Dragon Ball Z, ali šta da se radi više sreće drugi put. Shenmue je stvarno prelepa igra, drugi deo je izašao u obrađenoj verziji za XBOX, a šta će biti sa nastavkom i za koji će sistem izaći neizvesno je još. Budi siguran da ćemo propratiti svaku vest vezanu za Shenmue 3 u Bonusu.

OCETE LI OPISATI IGRU DRAGON BALZ?(OBECALI STE POSTER ZA ISTU)DAREDEVIL

BONUS

Izvoli opis i poster, you love us right?

Zdravo bonusovci.Postavio bi vam pitanja.Da li ste znali da vice city ima za x-box? Kada izlazi GTA 4? Kada ce izaci SHENMUE 3? Po vama X-box ili Sony?xboxovac

BONUS

Znamo mi sve ne brini se ništa. :) Za XBOX postoji GTA Double Pack (GTA3 + GTA Vice City). Čak smo hteli i da ga opišemo pre par brojeva, ali je opis izbačen zbog drugih novijih igara. Shenmue 3 nije zvanično ni potvrđen tako da se ništa ne zna još. Možda će nam SEGA reći nešto za dva meseca na E3-u, mada sumnjam. Svaka konzola je dobra za sebe i ima svoje prednosti i mane, a PS2 najviše odgovara većini igrača što dokazuje činjenica - njegova prodavanost i popularnost.

Hello bonusovci! Sad malo kritike: Utuvite da je X-box bolji od Sonya 2. Igrajte na Sony-u HALO, TAO FENG,DOOM 3,DEUSEX 2,PGR 2 imamo i vice city. odgovorite!

BONUS

Po nama je svaka konzola dobra. XBOX svakako ima svoje prednosti nad PS2, hardware i par excluzivnih igara kao i bolje multiplatform igre. Da si na listu dodao Ninja Gaiden i DOA Ultimate možda bismo se složili sa tobom. ;)

Ima li nade za street fighter strip kod nas? puno pozdrava od sonica.

BONUS

Da se mi pitamo bilo bi nade... ali ovako situacija je prilično mračna.

Objavite istoriju neke igre (kao sto je prosla redakcija uradila sa ff-om) ryu

BONUS

Trudimo se da skoro u svakom opisu pišemo o istoriji igara, a neki veći editorial o istoriji neke serije ćemo ubaciti uskoro. U sledećem broju startuje nešto slično tome... let's wait and see :)

STA JE BILO SA IGROM ZA PS2 "DRAGON BALLZ:BUDOKAI" CIJI STE OPIS I POSTER OBECALI U 38.BROJU"BONUSA"?

BONUS

Otišli su u Bonus #39 (Ovaj koji je sada pred tobom). Mi uvek ispunjavamo obećanja.

Hoce "PS3" biti najjaca mashina nove generacije s obzirom da izlazi poslednj? Nikad ne objavljujete postere "strashnih" igara SILENT HILL,REZI,FATAL FRAME... Zashto?

BONUS

Verovatno hoće, ali samo možemo da nagađamo sada. Ko bi držao neki strašni poster zalepljen na zid pored kreveta recimo? :) Mada Silent Hill 4 i Resident Evil 4 posteri ne ginu jednog dana kad igre izađu.

BONUS ROCKS AND RULES!!!!!!! -ZERO-

BONUS

HELL YEAH!!!

NASTAVITE SA STRIPOVIMA PO IGRAMA.ZAMOLIO BIH VAS DA UBACITE RUBRIKU O SKICAMA I CRTEZIMA RAZNIH IGARA(ILI IH BAR UBACITE U OPISIMA.MAKIYA

BONUS

Naravno da ćemo nastaviti, bar još par brojeva. U ovome je Tomb Raider tema, a u sledećem najverovatnije Resident Evil. Trudićemo se i da ubacujemo concept-artove u opise svaki put kada ih dobijemo ili nađemo.

BONUS JE CUDO!Zna li majstor ZMAJ koji program na Playstationu 2 pusta sve DVD filmske regione i odakle da se download-uje? Najbolji ste na svetu u svemu! SRBA

BONUS

Zna naravno i izgleda da će ipak morati da piše o tome uskoro...

Pozdrav najboljoj redakciji!!!!Objasnite odakle i zasto ime casopisa Bonus (da nije po Bonus nivou u igrama?)DRVAM SRBENDA

BONUS

Za rešenje misterije našeg enigmatičnog imena morali bismo da konsultujemo duhove drevnih osnivača Bonusa, mada ime samo sebe objašnjava zar ne?

Da li je izasla ili ce izaci za konzole ili pc neka igra(e) inspirisana nasim predivnim PRAVOSLAVLJEM? HERUVIM PRAVOSLAV

BONUS

Izaćiće onda kada je ti lično budeš napravio brate Srbine :) Možda i braća Rusi ili Grci mogu da pomognu.

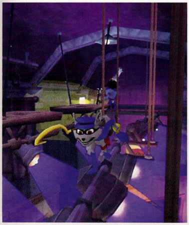
Da li se moze iz Bosne ucestvovati u nagradnoj igri? Da li je ikad izasla igra za XBOX:BRUCE LEE:QUEST OF THE DRAGON? Bila je najavljena jos prije 2g. na E3 sajmu

BONUS

Svuda gde Bonus izlazi važi nagradna igra. Quest of the Dragon je izašao početkom 2002. u US i u julu iste godine u Evropi. Toliko je bila dobra i popularna da do sada ni mi nismo znali šta je bilo sa njom. Ako imaš XBOX bolje igraj Shenmue.

LOPUŽA SLY NAM SE VRAĆA NA PS2

Sony je zvanično najavio nastavak igre Sly Cooper kojeg se svi sećamo iz 2002. "Sly 2: Band of Thieves" je u razvoju već 18 meseci pod razvojnim studijom Sucker Punch, koji je napravio i prvi deo igre. Sly 2 nas vraća u ulogu rakuna Sly Cooper-a, ali on neće biti jedini lik kojim ćemo upravljati. Kako nam situacija bude nalagala preuzimaćemo ulogu i ostatka Sly-ove družine, koji će svako sa svojim posebnim karakteristikama doprineti prelasku nivoa. Priča u igri više naglašava ulogu Sly-a kao lopova, jer će biti u stalnoj trci da ukrade nešto pre nego što to učine njegovi rivali iz CLAW bande. Sly i njegova družina će prolaziti kroz raznovrsne lokacije kao što su Pariz, Prag, Indija, kanadksa divljina i mnoga druga mesta koja čekaju da budu istražena. Developeri takođe obećavaju da će Sly 2 biti duplo duži od prvog dela igre. U avanturama Sly Cooper-a i njegove ekipe možemo da uživamo ove jeseni kada je planiran izlazak ovog sigurnog hita na PlayStation 2 konzolama.



SONY PSP ODLOŽEN

Sony je objavio da će odložiti izlazak njene portabl verzije Playstation konzole. Ovaj jako očekivani sistem je trebao da se pojavi krajem ove godine, međutim, njeno lansiranje je odloženo za proleće 2005. Sony-jevo obrazloženje za odlaganje je to, da je potrebno više vremena kako bi developeri igračkog softvera bili sigurni da je njihov sadržaj dovoljno optimizovan za PSP. Ova vest je donela radost za Sony-jevog rivala Nintendo-a, jer njihova Game Boy platforma je do sada uživala skoro potpuni monopol na tržištu prenosivih konzola. PSP predstavlja veliku pretnju za Nintendo, zbog njenih superiornih karakteristika kao što su, pored igranja, mogućnosti slušanja muzike i gledanje filmova. Mnogi očekuju da će PSP biti ogroman poslovni uspeh, nazivajući ga "Walkman-om 21. veka", aludirajući na Sony-jev dragoceni patent iz ranih '80-tih.



MAX PAYNE 3 NAJAVLJEN

Posle prilično razočaravajuće prodaje "Max Payne 2: The Fall of Max Payne", Jeffery Lapin, glavni i izvršni direktor kompanije Take 2, je objavio da će biti i trećeg dela Max Payne-a. On upozorava da će ovoga puta voditi posebno računa o trenutku izdavanja igre, kriveći lošu prodaju prethodnog dela za neuspešne finansijske rezultate korporacije. Takođe je istakao da će biti neophodno da prođe par godina pre nego što će radovi biti okončani, kako bi novi Max Payne prevazišao svog prethodnika u svakom aspektu. Pored ove vesti, javila se i glasina da na razvoju ovog projekta neće biti uključen finski Remedy Games, koji je bio odgovoran za prva dva dela.

SONIC ADVANCE 3

Ni posle Bonus broja 38 nije vam dosta Sonic-a? Dimps privodi kraju poslove na svom trećem nastavku uspešnog Sonic Advance-a za GBA. U ovom delu Dr. Robotnik (takođe poznat kao i Eggman) je rasturio svet u 7 delova, a ostalo je da Sonic, Tails, Knuckles, Amy i Cream vrate stvari u red. Za razliku od prethodnih delova Advance-a koji su bili linearni, nivoi u ovom trećem delu mogu biti igrani po redosledu koji igrač sam izabere. Prethodna dva Sonic Advance-a su sadržali multiplayer modove, omogućavajući igračima da se trkaju jedni s drugima. Sonic Advance 3 dovodi mul-



tiplayer na jedan viši nivo, uvodeći kooperativnu igru! Na ovakav način dva igrača će moći, udruženim snagama, preći igru. U slučaju pojave izraženog takmičarskog duha, najviše 4 igrača će moći da se trkaju međusobno kroz zone. Takođe treba napomenuti da je poseban akcenat stavljen na individualne karakteristike heroja, tako da svako ima svoje određene veštine. Dok je datum izlaska u evropi još nepoznat, Sonic Advance 3 će biti u prodaji u Americi sredinom juna.

NOVI NEED FOR SPEED U IZRADI?

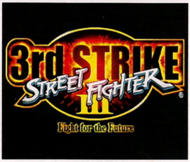
Na Internetu ovih dana kruži glasina da Electronic Arts možda radi na novom Need for Speed naslovu. Sve je počelo kada su neki entuzijasti otkrili da je internet adresa www.needforspeedmostwanted.com registrovana na ime Electronic Arts-a od 27. januara ove godine. Sudeći po ovome možemo zaključiti da će sledeći NFS nositi naziv "Most Wanted", ali do sada ništa od ovoga nije potvrđeno. EA odbija da daje bilo kakve komentare za sada, ali uzevši u obzir veliki uspeh koji su ostvarili sa NFS: Underground-om, ne bi iznenadilo da pripremaju nastavak ovog kultnog serijala.



STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE REANIMIRAN

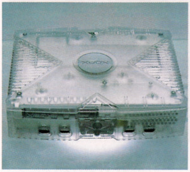
Street Figher III: Third Strike je prvi put ugledao svetlost 1999. godine na automatima, a 2000-te igra je portovana

na Sega-in Dreamcast. Ovaj Street Fighter naslov je poznat po varijitetu izbora likova i po naprednom gameplay-u, koji je podržavao specijalni borbeni sistem gde su igrači mogli da izbegnu udarce i da izvrše kontranapad. Third Strike je i dalje popularan na lokalnim i nacionalnim turnirima borilačkih igara u Japanu. Stoga je Capcom odlučio da portuje ovu igru na PlayStation 2 i da na takav način obraduje obožavaoce Street Fighter serijala. Igra se, nažalost, radi samo za Japansko tržište za sada, a datum izlaska je nepoznat.



LIMITED EDITION CRYSTAL XBOX

Poučeni prošlogodišnjem iskustvom sa uspešnom prodajom zeleno-providnih Xbox konzola, Microsoft je odlučio da ove godine plasira ograničeni broj svojih "kristalno-providnih" Xbox-ova. Svaki Limited Edition Crystal Xbox prati i dva kristalno providna Xbox džojpeda. Ovo ograničeno izdanje Xbox-ova će biti upakovano u takođe limited edition "kristalnu" ambalažu (šta ćemo sledeće da vidimo? Ograničeni broj kristalno providnih Kirby usisivača?). Ovo specijalno izdanje Xbox-a, koji je jako lepo dizajniran, će se pojaviti u Evropi 19. marta i prodavaće se za 199 evra.



FILMOVI NA GBA?

Evropski vlasnici GBA-a će tokom ove godine biti u mogućnosti da kupe ketridže sa kojih neće igrati igre, već gledati filmove! Zahvaljujući novoj tehnologiji, koju je razvila kompanija Majesco, video zapisi u trajanju od 45 minuta će biti spakovani na standradnom 256-megabitnom GBA ketridžu. Video materijal će se puštati u full-screen formatu, u boji, sa pratećim stereo zvukom i to bez upotrebe bilo kakvog dodatnog hardvera. Pošto se filmovi puštaju sa ketridža, neće biti preskakanja slike bez obzira koliko pomerali i tresli svoj GBA. U svakom ketridžu će pored video materijala biti inkorporiran i DVD plejer softver koji će sadržati standardne kontrole za ubrzavanje, premotavanje, preskakanje poglavlja (chapter skip) i pauziranje. Kao i na DVD-u, svaki meni će biti animiran, postojaće mogućnost biranja više jezika i titlova, a svaki ketridž će biti obogaćen trejlerima i ostalim bonus materijalima. Sadržaj prvih ketridža, koji će biti lansirani uskoro, će ciljati mlađe populacije. Prvih deset ketridža će činiti epizode iz popularnih Nickelodeon crtanih serija (među kojima je i kod nas poznati Sunđer Bob Kockalone), a Majesco je izrazio nade da će u budućnosti razviti ketridže koji će puštati video u trajanju od 90 minuta. Sa takvim ketridžima otvaraju se i mogućnosti prenošenja dugometražnih filmova.



NOVI CARMAGEDDON U PRIPREMI?

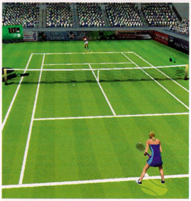
U nedavno objavljenom finansijskom izveštaju za 2003. kompanije SCI, precizno se navodi da je u proizvodnji novi nastavak Carmegeddon-a. U izveštaju se navodi sledeće "Nova i unapređena verzija Carmageddon-a je u razvoju sa planiranim izlaskom u 2005. godini". Iako nikakvi dodatni detalji nisu otkriveni, nagovešteno je da će se igra praviti za Playstation 2 i Xbox sisteme. Zadnji put kada smo se susretali sa Carmageddon naslovom je bilo davne 2000-te (Carmageddon 3: The Death Race 2000),



koji se nije toliko proslavio kao njena prva dva dela. Sve jedno, ostajemo u nadi da će novi nastavak ispraviti sve propuste trećeg dela i da će povratiti popularnost serijala.

PERFECT ACE 2: THE CHAMPIONSHIPS NAJAVLJEN

Oxygen Interactive je najavio da uveliko radi na simulaciji tenisa Perfect Ace 2: The Championships. Ovaj nastavak Perfect Ace: Pro Tournament-a (koji je prodat u preko 80.000 kopija samo u Evropi prošle godine) će sadržati brojne novine uključujući player editor, nove arene, nove modele tenisera kao i unapređeni gameplay. Oxygen Interactive planira da servira novi Perfect Ace 18. juna.



DRAGON QUEST VIII

Sqare Enix je objavio nove slike njihovog dugo očekivanog RPG-a Dragon Quest VIII (takođe poznat kao i Dragon Warriors VIII). Izvedba igre će biti u potpunom 3D okruženju, koje će odlikovati različitia geografska područja polazeći od

visinskih prerija pa do šuma. Meterološke prilike će se menjati u realnom vremenu, kao i smena dana i noći. Slično kao i u Dragon Quest VII, igrač će moći da podigne bure i da pronađe skrivene predmete, a u građevinama takođe mogu da se pretraže ormari i fioke. Sistem borbi je potpuno prepravljen, tako da je moguće videti heroje u borbi u potpunom 3D-u. Datum izlaska još nije objavljen, a igra se pravi za PS2.



GTA: SAN ANDREAS DATUM OBJAVLJEN!

Posle prošlomesečne vesti o registraciji naziva GTA: San Andreas kod nadležnog Američkog registracionog organa, stiže nam vest koja će definitivno obradovati sve GTA fanove. Naime, Rockstar Games je objavio početkom marta da je datum izlaska GTA: San Andreas-a planiran za 22. oktobar ove godine! Novi GTA će, kao i njegovi prethodnici, biti ekskluzivan naslov za PlayStation 2 platformu. Iako je preostalo nešto manje od sedam meseci do završetka radova, tvorci San Andreas-a kažu da su jako ponosni na ono što do sada imaju i da jedva čekaju da igru podele sa igračima. Nažalost, i dalje nisu objavljeni nikakvi detalji vezanu za igru, ali producenti tvrde da su na sebe stavili ogroman pritisak kako bi učinili sve da Grand Theft Auto: San Andreas prevaziđe sva očekivanja igrača.



ELECTRONIC ARTS PRIPREMA KUMA

Jedan od finansijskih službenika Electronic Arts-a je nedavno nagovestio da njegova kompanija radi na The Godfather igri inspirisanom po istoimenoj filmskoj triologiji. Ono što je propustio da nam nagovesti jeste za koje platforme se igra pravi, kom žanru pripada i koji je njen očekivani datum izlaska. Međutim spomenuo je jednu vrlo zanimljivu stvar, a to je da će igra najverovatnije biti M-rated (sadržaj će biti ocenjen kao nasilan i neprikladan za mlađe). Ono što čini ovu informaciju interesantnom jeste činjenica da EA nije izbacio igru sa izraženim nasilnim sadržajem (M-rated) još od Clive Barker's Undying-a pre više od tri godine. Za razliku od Take 2-a i drugih izdavača koji mogu se reći "žive" od nasilnih igara, Electronic Arts je do sada izbegavao da kreira kontraverzne naslove. Na taj način je izgrađivao sebi imidž o kompaniji koja neguje moralne vrednosti, uspešno izbegavajući napade onih koji smatraju da su nasilne igre štetne i čak opasne za mlade. Mnogi tržišni analitičari upozoravaju da Electronic Arts-ov ulazak na M-rated tržište bi značilo dalje utemeljivanje njene pozicije svetskog broj 1 izdavača, izguri-vajući iz igre druge, manje izdavače.



Ja mu kažem da u Fight Club-u igra Edvard Norton, ali on se napravio pametan. Posle toga sam ga poljubio...



SILENT HILL 4 THE ROOM

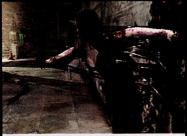
Tzv. survival horror igre (koje zapravo predstavljaju samo podžanr istraživačkih) postoje već dosta dugo, a svoju punu ekspanziju doživljavaju pojavljivanjem prvog Resident Evila 1996. koji je zabeležio fantastičnu popularnost i tako stvorio prostor za kasnije nastavke i druge slične naslove. Konamijev Silent Hill koji se ubrzo pojavio težio je da igrače uplaši svojom pričom (za razliku od Residenta koji je svoju atmosferu kreirao pre svega na instant prepadima i sukobima sa raznim čudovištima) što ga je učinilo unikatnim i donelo mu veliku popularnost. Upravo zbog velikog interesovanja publike već sada se pristupilo izradi 4. dela, iako od pojave prethodnika nije prošlo baš previše vremena.


pogled na Silent Hill




očekujte sukobe sa najraznovrsnijim spodobama

U glavnoj ulozi je ovoga puta Henry Townsend koji je iz nepoznatog razloga već 5 dana zarobljen u svom apartmanu. Svi mogući izlazi iz njega su zatvoreni pa mu je jedina nada za spas istraživanje misterioznih portala koji vode do zastrašujućeg alternativnog sveta Silenta Hilla. Naravno, svi elementi na koje su fanovi već navikli su ponovo tu: čudni likovi za koje nikada ne znate na čijoj su strani i odvratna stvorenja koja će ponovo dati sve od sebe da vas zaustave. Što se tiče priče, poznato je da ona neće biti direktno povezana sa prethodnim nastavcima, ali da će biti nekih sličnosti koje ćete otkrivati putovanjima kroz portale.


Neki protivnici će moći da prolaze kroz zidove

Kao jedna od većih novina navodi se da će se igra ovaj put odvijati iz prvog i trećeg lica, ali će se promena kadriranja vršiti automatski. Dok se nalazite u sopstvenom stanu pogled će biti iz prvog lica, ali povratak u Silent Hill označava i vraćanje na standardnu kameru iza leđa na koju ste navikli. Producent Akira Yamaoka je najavio da će izvođenje biti više u skladu sa originalnim Silent Hillom nego sa 2 kasnija nastavka, barem kada je reč o nekoliko ključnih elemenata. Iako ćete i dalje morati da rešavate zagonetke da bi ste prelazili deo po deo igre akcenat će ovoga puta biti bačen na akciju, pa se tako najavljuje promena oružja u realnom vremenu, preko pop-up menija, sve kao posledica želje programera da se izvođenje ubrza. Neprijatelji će biti opasnije nego ranije tako da će imati i mogućnost prolaženje kroz zidove, što bi trebalo da vas spreči da im jednostavno pobegnete.


Henryjev stan cete istraživati iz prvog lica

Iako se spekulisalo informacijama da će Silent Hill 4 koristiti grafički engine razvijan za potrebe Metal Gear Solida 3, ispostavilo se da će za vizuelnu komponentu ipak biti zadužen poboljšani engine prethodnog Silent Hilla, ali to nikoga ne bi trebalo posebno da razočara. Ono što možemo da vidimo na dosada objavljenim slikama deluje izuzetno dobro i verno dočarava mračnu atmosferu koja će vas pratiti tokom cele igre.

S obzirom da je naslov još uvek u ranom stepenu razvoju više detalja očekujemo tek u narednim mesecima, ali i ovo što nam je za sada dostupno pokazuje da je pred nama još jedan hit. Silent Hill 4 je planiran za kraj 2004. i pojaviće se istovremeno i na XBOXu i na Playstationu 2.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	Konami
Planirani datum izlaska:	kraj 2004.
Žanr:	Istraživačka igra

LIFELINE

Pojedini "poznavaoci" industrije video igara često zameraju naslovima za konzole veliku stereotipnost, ali davanje takve kvalifikacije LifeLine-u bilo bi zaista suludo. Konami je oduvek bio poznat kao kompanija koja konstantno uvodi inovacije u svoje naslove što je još jednom dokazao sa igrom koja je već predstavljena u Japanu pre nekoliko meseci pod imenom Operator's Side (zvuči prilično normalno, morate priznati) a gde je doživela veliki uspeh i čak pokupila nagrade u tamošnjem najčuvenijem



U istraživačkom delu igre komunikacija je interesantnija i jednostavnija

igračkom časopisu Famitsu. U pitanju je zapravo prvi survival horror naslov koji gotovo u potpunosti kontolišete sopstvenim glasom koji se u igru prenosi putem Playstation 2 headseta. LifeLine prati događanja u futurističkom hotelu smeštenom u svemiru u kome ste vi i vaša devojka gosti. Međutim, iznenadni napad vanzemaljaca izaziva pravu paniku a vi se budite zarobljeni u kontrolnoj sobi uz saznanje da ste vi jedan od retkih preživelih. Zapravo, jedino preostalo ljudsko biće pored vas je Rio, hotelska konobarica koja postaje vaša jedina veza sa sa svetom van prostorije u kojoj se nalazite. S toga, vaš zadatak postaje briga o njoj, jer je ona jedina osoba koja može otkriti šta se



Vanzemaljci ne izgledaju baš naročito inovantno



Ni najsitniji protivnici ne smeju biti potcenjeni

zapravo desilo i da li je napad vanzemaljskih bića zaista bio iznenađenje za sve.

Preko kamera za osmatranje uvek ćete imati uvid u to gde se Rio nalazi, a vaš zadatak će biti da joj otvarate vrata i zadajete komande preko mikrofona. Impresivno zvuči podatak da je simpatična devojka u stanju da prepozna više od 5000 reči i 100000 fraza, a glas joj pozajmljuje profesionalna glumica Kristen Miller, zvezda kod nas potpuno nepoznate televizijske serije She Spies koja se prikazuje na američkoj stanici NBC. Nalik na klasična ostvarenja ovog žanra, aktivnosti u LifeLine-u su podeljene u dva dela: istraživanje i borbu. Osim pomoći u otvaranju vrata i izučavanju pronađenih predmeta, Rio ćete pomagati i u borbi, savetujući je gde da cilja protivnika, kada da puca a kada da se skloni u stranu. Isto važi i za prolazak kroz opasne prostorije - Rio nekada nema uvid u opasnosti koje vi vidite preko monitora i njen život je u tim situacijama u vašim rukama. Međutim, daleko od toga da će ona samo slepo slušati vaša naređenja, jer je ovo ostvarenje ipak nešto više od Sims klona. Devojka ima sopstveni karakter i znaće da vam odbrusi kada joj izdate komande kao što su "strip" ili "die". Osim toga, u stanju je da razgovara sa vama (mada od toga ne treba očekivati čuda) i da reaguje u slučaju da joj se ne javljate duže vreme. Samo prepoznavanje glasa je daleko, daleko ispred onoga što smo mogli da vidimo u Seamanu, objavljenom pre nekoliko godina na Dreamcastu - jedino što se od vas zahteva je da govorite sporo i jasno, jer ćete u tom slučaju biti zadivljeni načinom na koji sve funkcioniše, naročito kada se nađete u Conversation modu u kome možete porazgovati o samoj priči, likovima i drugim generalnim aspektima igre. Ono što je nažalost činjenica jeste da tehnologija prepoznavanja glasa još uvek nedovoljno usavršena. I pored sve pažnje dešavaće se da Rio ne prepozna neku vašu naredbu i ode u pogrešnu prostoriju ili vrši neku radnju koju joj niste naredili. Zbog toga su dobro poznavanje engleskog, tišina i dosta strpljena vrline koje morate posedovati. Borbene sekvence ne deluju baš najbolje, jer su organizovane nalik na potezne RPG igre, što deluje strahovito zastarelo pored igara kao što je Prince Of Persia Sands Of Time ili nedaj bože Devil May Cry. To su ujedno i jedini trenuci kada igra prelazi u mod iz prvog lica i kada stvari posmatrate iz devojčine perspektive.

Grafički kvaliteti sigurno neće biti glavni adut igre, najviše zbog relativno jednostavnog okruženja u kome se nalazite, ali i ne naročito maštovitih i detaljnih likova. Ako baš moramo da je poredimo sa nekim ostvarenjem to bi mogao da bude Shadow Of Destiny, mada nije baš na njegovom nivou.



Da li ste vi i Rio zaista jedini preživeli masakr?

Kada se pojavi za par dana LifeLine bi trebalo da bude igra namenjena svim igračima koji su željni da probaju nešto novo, naročito ako im je jezik brži od prstiju.

Sistem:	Playstation 2
Izdavač:	Konami
Planirani datum izlaska:	april 2004.
Žanr:	Istraživačka igra

JUICED

Koliko god da je filmska kritika svrstavala The Fast And The Furious među ispodprosečna ostvarenja, mlada publika ga je sjajno prihvatila a ilegalne noćne trke po ulicama velikih gradova ponovo su postale moderne. Zbog toga je i bilo za očekivati pojavljivanje prvih igračkih naslova na ovu temu među kojima je najbolji utisak ostavio Need For Speed Underground, naša igra meseca od pre par brojeva. Međutim, daleko od toga da je adut Electronic Artsa rekao sve na ovu temu - nedostatak oštećenja, problematični AI i relativno skroman izbor automobila ostavili su dovoljno mesta konkurenciji da ponudi nešto bolje.





Grafički, Juiced nije na nivou Undergrounda, ali i dalje deluje jako dobro

Juiced je igra na kojoj radi novoformirani Acclaimov ogranak Juiced Games, koga čine bivši članovi Rage Gamesa i Digital Image Designa specijalizovani za izradu trkačkih naslova. Nalik na Underground koji je u celokupnosti smešten u grad inspirasan San Franciskom, Juiced se odigrava u fiktivnom Angel Cityju na ukupno 7 lokacija od kojih svaka poseduje po 4 staze, što nas dovodi do konačne brojke od 28. Izazov na trkama bi trebao da bude ozbiljniji nego u najnovijem Need For Speedu, s obzirom da ćete se takmičiti protiv 5 umesto samo 3 protivnika, ali to opet zavisi i od kvaliteta same AI rutine.



broj učesnika u trkama varira, a može ih biti maksimalno 6

Iako je najavljeno da će igra biti čistokrvna simulacija, bolje je reći da je u pitanju zdrav miks realizma i arkade, mada je očigledno da se ipak teži ovom prvom. Glavni mod igre će biti karijera u kojoj ćete se boriti za novac i tzv. respect poene, opet veoma nalik na toliko spominjanu igru iz EA produkcije. Kvalitet, odnosno atraktivnost vožnje će vam donositi poene i prestiž neophodan za formiranje sopstvenog tima, a plasman neophodan keš. Nadogradnja automobila bi trebalo da bude najinteresantniji elemenat igre - za razliku od izuzetno jednostavno sistema modifikacije koje je posedovao Underground, Juiced dozvoljava mnogo više, pa čak i prepravljenje unutrašnjosti kola! Zahvaljujući tome što postoji na stotine nadogradnji za svaki od zastupljenih modela (svi delovi su licencirani) moguće je sastaviti



Celokupna igra je smeštena u fiktivni Angel City.

Spisak proizvođača automobila koji su se našli u igri je impresivan i obuhvata imena kao što su Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot i Chevrolet, ali još uvek nije objavljeno koji će ih modeli zastupati.
Juiced sa sobom donosi i jedan potpuno novi element a to je vožnja u timovima, ili Crew-based racing u originalu. U pitanju je zapravo sjajna mogućnost da se udružite sa drugim vozačima i u toku trke im izdajete naređenja, npr. da vam čuvaju leđa ili blokiraju određenog protivnika.



modifikovanje automobila je daleko ozbiljnije nego u sličnim naslovima



automobil koji će garantovano biti jedinstven u svetu, a sva poboljšanja koja napravite možete isprobati kroz Rolling Road Test mod. Opet, za razliku od konkurencije u Juicedu će se trke održavati u svim dobima dana i svim mogućim vremenskim uslovima, što bi trebalo da razbije monotoniju od koje su patili i Undergound i Midnight Club 2. äto se tiče oštećenja imamo dobru i lošu vest. Pozitivno je da je damage model ubačen u igru, ali uz izvesna ograničenja, što konkretno znači da nećete baš moći da uništite kola do kraja. Razlog za to je ugovor sa proizvođačima modela koji se nalaze u igri, a koji isključuje takvu mogućnost.

Same trke sû organizovane nalik na Gran Turismo, što znači da su razvrstane po kategorijama. Npr. Honda Challenge je očigledno namenjen samo vlasnicima Hondi, a Millionare mod će vam biti dostupan ako zaradite milion dolara za godinu dana trkanja. Pored toga postoje još i drag trke, Pink slip trke i mnoge druge, a možete organizovati i sopstveno takmičenje i pozvati konkurente da učestvuju na njemu.

Najmanje informacija imamo o online funkciji igre, osim što je potvrđeno da će nju posedovati i Playstation 2 i XBOX verzija. Iako se nalazi u alfa fazi razvoja, Juiced pokazuje zaista veliki potencijal koji ćemo imati prilike da proverimo u praksi u septembru ove godine kada igra počne da se prodaje u Evropi.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	Acclaim
Planirani datum izlaska:	oktobar 2004.
Žanr:	simulacija vožnje



MORTAL KOMBAT DECEPTION



Da li ste znali za podatak da je od 1992. kada se pojavio prvi Mortal Kombat pa do danas ovaj borilački serijal inkasirao više od 1,5 milijardi dolara uz ukupan tiraž od čak 22 miliona primeraka? Zaista, tokom protekle decenije Mortal Kombat je stekao izuzetno mnogo pristalica čiji je broj počeo rapidno da opada posle prilično lošeg 4.dela koji nije imao šta da traži pored igara iz Namcove ili Segine produkcije. Mortal Kombat Deadly Alliance je zato bio biti ili ne biti za Midwayevog aduta koji je ispit položio sa najvišim ocenama. Sa preko 2,6 miliona prodatih primeraka u verziji za GameCube, XBOX i Playstation 2 ovo je bila ubedljivo najprodavanija i slobodno se može reći najoriginalnija borilačka igra u 2003. godini.

Početkom 2004. stigle su prve najave novog nastavka koji će po rečima ljudi iz Midwaya "podići ceo serijal na viši nivo". Zaista, Mortal Kombat Deception ne deluje kao da će biti samo običan "cash-in" nastavak, nego kao igra koja bi trebalo da bude po mnogo čemu unikatna u odnosu na sva ranija izdanja.

Za početak, zadržan je Konquest mod koji je predstavljen u prošlom izdanju, ali je on ovoga puta zamišljen daleko ambicioznije, kao simulator života jednog budućeg borca. Da objasnimo to kroz primer: nalazite se u velikom selu okruženi lokalnim stanovnicima i odlazite u obližnji dojo kod Bo'Rai Cho-a, koji je spreman da vas nauči nove tehnike. Posle naporne vežbe izlazite na ulicu, povremeno udarajući lokalne seljane kao u Grand Theft Auto serijalu, čisto iz zabave. Nastavljajući šetnju odjednom spazite Scorpiona sakrivenog u senci iza nekih sanduka, priđete mu i za to dobijete nagradu. Pojedini likovi i događaji će se dešavati samo u određeno doba dana ali to naravno ne znači da ćete čekati satima da se nešto dogodilo, zahvaljujući sposobnosti vašeg junaka da meditira. U tim trenucima će vreme prolaziti mnogo brže, što je zaista originalna ideja. Najveće iznenađenje je što Konquest vrši i ulogu create-a-character moda, jer u njemu startujete kao 13-godišnji početnik kome određujete fizički izgled a zatim u RPG stilu unapređujete i formirate borbene stilove po vašoj želji. Ono što je posebno interesantno (ali kod nas nažalost potpuno neostvarljivo) jeste da je sa kreiranim borcem moguće učestvovati u online mečevima sa drugim igračima, bilo da je reč o Playstation 2 ili XBOX verziji igre! I na kraju poslastica - Midway je potvrdio da će se u Konquestu naći apsolutno svaki lik koji se ikada pojavio u bilo kojoj Mortal Kombat igri! Biće zaista cool ponovo videti Smoke-a ili Kintara...

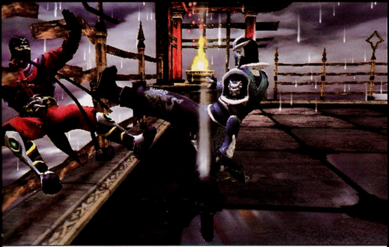
Spisak likova je još uvek izuzetno nekompletan, ali je već objavljeno da će se na njemu naći i neki povratnici koje nismo videli



Mracna atmosfera je ono što je MK oduvek odvajalo od konkurencije



Borbene arene su obogaćene hladnim oružjem



Borbe će se odvijati na više platformi



Mortal Kombat varijanta šaha



Zakasneli odgovor na Super Puzzle Figher II Turbo?

još od Mortal Kombat Trilogyja. Od starih favorita za sada su potvrđeni Baraka, Mileena, Scorpion, Sub-Zero, Ermac, Noob Saibot, Sindel, Nightwolf, Kenshi i Scorpion a naravno, biće predstavljeno i nekoliko novih likova među kojima su Hotaru, misteriozna Ashrah, i glavni negativac Dragon King, već pominjan u Deadly Alliance-u. Ono što je sigurno jeste da će svi specijalni potezi koje su borci posedovali biti vraćeni, ali i da će im biti pridodati i neki novi.

Priča se direktno nastavlja na dešavanja u Deadly Alliance-u, i po rečima Boona, cilj je da se napravi tako da bude potpuno nepredvidljiva, tj. da igrači ne mogu unapred da predvide šta ih očekuje. Izmena u originalnom izvođenju ima dosta, mada ih ne možemo nazvati revolucionarnim. U pitanju je zapravo samo doterivanje već postojećeg sistema, koji se pokazao izuzetno dobro. Borci su mnogo agilniji i brži a arene sadrže oružja čija je razorna snaga veća od standardnog koje će imati svaki od likova. Stage fatality se vratio, ali u nešto izmenjenoj formi i sa novim nazivom "Death Traps". Midway nije objavio mnogo detalja u vezi toga ali se nagađa da će možda biti moguće izvesti ga u toku same borbe, dakle pre nego što porazite protivnika i dobijete famozno "Finish Him!" na ekranu. Pojedine arene će se sastojati od više nivoa, a jedna od njih će biti Netherbelly, koja se nalazi u Nethershipu, poznatom igračima Deadly Alliance-a. Osim "Death Traps", igrači će moći da ubiju protivnika uz pomoć fatality-ja (Ed Boon najavljuju da će svaki od likova imati bar po 2), a postoje i glasine o ubacivanju novog završnog udarca kojim će poraženi igrač izvršavati samoubistvo! Bizarno...



Death Traps je ono što je nekada bio Stage Fatality

Mini igre koje vidite na pojedinim slikama su potpuno nove. Prva je stona igra nalik na šah gde su likovi predstavljeni u obliku figura na šahovskom polju a druga je Puzzle Kombat, koja deluje izuzetno slično Capcomovom izdanju Super Puzzle Fighter II Turbo i predstavlja još jedan klon Tetrisa.

Mortal Kombat Deception za sada deluje izuzetno dobro, ali je još uvek suviše rano donositi bilo kakve konačne zaključke. Da napomenemo samo da se uopšte ne planira verzija za Gameboy Advance (koji je nedavno dobio unapređenu verziju MK:DA u vidu MK: Tournament Edition), kao i da još uvek postoji šansa da će igra biti urađena i za GameCube.



Mileena - prelepo telo i malo manje lepo lice

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	Midway
Planirani datum izlaska:	oktobar 2004.
Žanr:	borilačka igra

BURNOUT 3

Prvi Burnout se pojavio na PS2 ne toliko daleke 2001. godine i predstavio je spektakularne sudare i model oštecenja vozila u adrenalinom napumpanoj arkadnoj vožnji. Bila je to interesantna PS2 vožnja prve generacije u kojoj su sudari osim oduzimanja vremena u trkama donosili poene za svoju 'atraktivnost'. Nastavak igre, Burnout 2: Point Of Impact (2002) je izašao za PS2 i XBOX, sve sa podrškom za XBOX Live! servis za online igranje. Igra je sudare i 'nesigurnu' vožnju dovela do izražaja još više, ali i unela malo dodatne dubine u prilično jednostavan prvi



Skyline vs Ford ili nam se samo čini...

deo, pre svega kroz bolje organizovanu 'karijeru' i suludi crash mod. Prva dva Burnouta su se zajedno prodala u više od 2 miliona primeraka širom sveta što je Criterion Studiosu omogućilo da im treći deo izda EA umesto Acclaima (vesti oko 'preuzimanja' igre od strane EA ste čitali u vestima u prošlom broju).

Burnout 3 odvodi serijal još dalje sa proverenim 'crash and burn' konceptom



Ovo je blag lančani sudar, kakvih će tek biti



trka i totalno novim endžinom za specijalne efekte koji će biti zadužen za vizuelni spektakl. Nadolazeći saobraćaj, 'boost' skala i zaletanje u sudare su stvari koje će biti viđene ponovo, ali ovoga puta na daleko spektakularniji način ako je verovati EA marketingu. Ma koliko se isti trudili da predstave Burnout 3 kao neko novo čudo, za sada u zvaničnim najavama osim spomenutog endžina nema ničega konceptualno novog u odnosu na prošli deo. Dobre stvari ne treba ni menjati, ali nadamo se da će Burnout 3 pored lepše grafike uvesti još nešto novo. Burnout 3 će se pojaviti ove godine za PS2 i XBOX. GameCube verzija za sada nije navljena što će sigurno razočarati fanove ovog serijala sa Nintendovom konzolom, jer su prošla dva dela bila i na ovom sistemu. Još veće razočarenje doživeće XBOX fanovi zbog odsustva podrške za XBOX Live! od koga pate sve EA igre, pa će Burnout 3 imati online multiplayer samo na PS2. Iako još ništa nije sigurno, EA očigledno može da pravi ovakve neshvaćene poteze i da se izvuče sa njima.

"IGRAČI ĆE PONOVO BITI NAGRAĐIVANI ZA DEMOLIRANJE SVOJIH I PROTIVNIČKIH KOLA I KOLA IZ SAOBRAĆAJA"

U svakom slučaju Burnout 3 će definitivno biti veoma tražen naslov kada se pojavi. Na slikama koje su do sada objavljene možemo videti da će i dalje biti nelicenciranih izmišljenih automobila koji samo podsećaju na neke od stvarnih najpopularnijih modela. Iako broj vozila koji će biti u igri još nije poznat, do sada smo videli neke od klasa koje su bile zastupljene i u prethodnim delovima kao što su US muscle, rally i sportska klasa. Po dizajnu staza oseća se uticaj EA studija koji je iskustvo u trkačkim igrama skupio svojim Need For Speed igrama, tako da sada okruženje u Burnoutu sve više podseća na ono iz najboljih igara spomenutog serijala. Na slikama se za sada vide samo američki gradovi i nacionalni parkovi, ali iz



Greška se kažnjava dimom i varnicama u velikim količinama





Evo kako ćete završiti ako vozite suprotnom trakom



Čak se i udaranje u protivnička kola nagrađuje

Criteriona najavljuju francusku obalu, Beč, Bangkok, Thai ostrva i još neka od mogućih lokacija u igri. Efekat boosta je veoma sličan onome koji pravi NOS iz NFS: Undergrounda, ali kako se Burnout 3 trke dešavaju i danju, efekat zamucivanja od brzine izgleda drugačije. Presijavanje asfalta na suncu, presijavanje vozila kao i veoma dobro senčenje će krasiti Burnout 3 za koji EA obećava da će bez obzira što se pravi paraleno i za PS2, na XBOX-u izvuci maximum koji ovaj sistem omogućava (konstantnih 60 frejmova u sekundi i maximalno oštru grafiku sa podrškom za HD televizore).



Detalji oko modova i načina igranja novog Burnouta još nisu poznati, ali potvrđeno je da će se popularni crash mod iz Burnouta 2 vratiti. Radi se o modu u kome je potrebno napraviti lančani sudar sa što više učesnika. Iako na prvi pogled deluje kao mod za bezumno iživljavanje, radi se o seriji izazova koji zahtevaju dobru strategiju i dosta strpljenja.

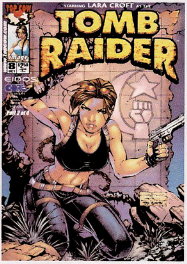


Osim crash moda, spominje se i stunt mod čije izvođenje još nije objašnjeno. Autori iz Criterion Studiosa žele da naglase intenzivnost igre pa izjavljuju da će se ovoga puta igrači u regularnim trkama "probijati" kroz saobraćaj umesto izbegavanja istog kao u starim Burnout igrama. Šta će sve novi Burnout doneti saznaćemo u septembru ove godine kada igra napokon izađe, a sudeći po materijalu koji je do sada objavljen, ako Criterion u saradnji sa EA Gamesom nastavi da do tada usavršava i ulepšava igru, imaćemo jedan veoma kvalitetan i kompletan naslov ove jeseni, najverovatnije najbolji u konkurenciji arkadnih vožnji.

Sistem:	Playstation 2, XBOX
Izdavač:	EA Games
Planirani datum izlaska:	septembar 2004.
Žanr:	simulacija vožnje

TOMB RAIDER STRIP





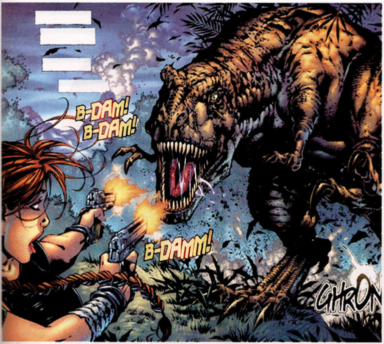
Kada su Core Design i Eidos Interactive, sada već davne 1996. godine objavili prvi Tomb Raider za Playstation, Saturn i PC (bila je planirana i verzija za Atari Jaguar!), čak ni najoptimističnije prognoze nisu mogla da predvide neverovatan uspeh igre koja je praktično promovisala pogled iz trećeg lica, toliko omiljen u današnjim ostvarenjima. Ogromna popularnost i odlična prodaja avanture Lare Croft ohrabrila je autore da naprave nastavak, a posle toga još jedan i još jedan...zaključno sa Angel Of Darkness koji i pored svih najava nije uspeo da ostavi jači utisak niti nadmaši original. Svi delovi serijala su ostvarili dosta dobru prodaju, bez obzira na to što je njihov kvalitet po pravilu degradirao sa svakim novim nastavkom, izuzimajući tu donekle sasvim solidni Tomb Raider IV. Glavna junakinja igre je privukla pažnju muškog dela populacije možda čak i više od samog kvaliteta scenarija i koncepta igre (koji je da ne bude zabune bio sjajan i revolucionaran), svojim fascinantim izgledom (što je pomalo neobično za Engleskinju :)), a bogami i ženske publike zahvaljujući svojim sposobnostima i odlučnošću koji je čine pravim prototipom moderne, samostalne žene.



Sa utiskom da se na ideji o ženskom arheologu koja je u konstantnoj potrazi za svim mogućim mističnim artefaktima

TOP COW STRIPOVI PREMA IGRAMA

Pored Tomb Raidera, TC je otkupio licence za još nekoliko igara koje su tek delimično iskorišćenje. Samo neke od njih su Daikatana (koliko bi ovo bio profitabilan projekat?), Fear Effect, Legacy Of Kain: Soul Reaver, Urban Chaos kao i još par naslova iz Ion Stormovog kataloga.





može itekako dobro zaraditi i na strip tržištu, Image Comics i Top Cow (produkcijska kuća Marca Silvestija odgovorna za Fathom, Darkness, Cyberforce i delom za Witchblade) potrčale su ka Eidosu da bi otkupili prava, pa smo danas u prilici da vidimo Tomb Raider i u papirnom izdanju. Ono što moramo odmah da napomenemo jeste da je Top Cow studio do danas izbacio nekoliko verzija TR stripa, kao i par crossover izdanja sa nekim od njihovih najpopularnijih likova, a svi oni će biti obrađeni u ovom tekstu.

Prvo izdanje originalne serije je izašlo krajem 1999., priču je sastavio Dan Jurgens, a za crtež je bio zadužen talentovani Andy Park. Da je ta kombinacija predstavljala pun pogodak videlo se već nakon prvog broja koji je bio bestseler direktne prodaje 1999. godine, ali i na osnovu prodaje kasnijih izdanja koja nisu prolazila ništa slabije. Svako izdanje stripa po pravilu predstavlja pojedinačnu epizodu (mada se dešava da se ona raširi na



nekoliko brojeva), za razliku od npr. Street Fightera koji ima kontinualnu radnju.

Priča u originalnom serijalu je prilično dobra, čak i najviše u duhu igara, ali je ipak morala da bude modifikovana, kao što je uostalom bio slučaj i u dva do sada objavljena filma (mada se tu išlo u preter-

ANDY PARK



Kada danas spomenete "Tomb Raider strip" svi će pomisliti na Andy Parka, sa razlogom naravno. Kao prvi crtač originalnog serijala i većine kasnijih izdanja, privukao je ogromnu pažnju i nikako nije ni mogao da izbegne pečat "čoveka koji zna da crta Laru Croft". Međutim, njegov rad se ne završava na ovom stripu već obuhvata i izdanja rađenja za gotovo sve veće strip kuće u Americi, kao i crteže na naslovnim stranama najpoznatijih igračkih časopisa. Andy ovih dana sprema svoj autorski strip Hybryds, čija je budućnost nažalost, prilično neizvesna.





anu krajnost), uz uvođenje nekih novih likova i znatno bržeg odvijanja događaja, sve u cilju postizanja veće dinamike. Priča naravno prati mladog arheologa Laru Croft i njene potrage za skupim i neprocenjivo vrednim artefaktima širom planete u kojima proživljava brojne avanture sa svojim bivšim dečkom Chaseom Carverom i sreće stare poznanike za koje nikada ne znate da li će joj pomoći ili zabiti nož u leđa. Naravno, blago za nju nije prioritet pošto je nasledila veliku imovinu od svojih roditelja (koji su po scenariju stripa, poginuli u avionskoj nesreći) već uzbuđenje koje sa sobom donose potrage i beg od usamljenosti. Dešavanja i avanture dva glavna heroja su logično





povezana u celinu bez mnogo u detalje, čak toliko da možemo reći da je scenarista Jurgens na odličan način opisao Larina osećanja i emotivnu vezu sa ostalim karakterima, verovatno i bolje nego što je urađeno u igrama. U celu stvar se odlično uklapaju i komični detalji koji će vas povremeno opuštati od napete radnje na papiru.

Parkov rad na Lari Croft je izuzetan, pa ona sad izgleda daleko prirodnije od njene 3D varijante. Ovog crtača odlikuje često poigravanje sa efektima pozicioniranja likova na papiru, mada to ne daje uvek najbolje rezultate.

Posle izdavanja 21. broja dolazi do promena celokupnog tima koji je radio do tada na TR-u (iako je i do tada bilo manjih "gostovanja" drugih crtača) a celokupna priča se menja što se reflektuje kroz izbacivanje nekih sporednih likova i još veće približavanje igrama. Tih par brojeva je takođe ostavilo pozitivan utisak (iako je očigledno da je crtež mnogo slabiji od Parkovog), najviše zahvaljujući priči kojoj i





hardcore fanovi serijala imaju malo toga da zamere.

U međuvremenu je izbačen i Tomb Raider Journeys, rađen po scenariju Fione Kai Avery koja je prilično istumbala sve



što smo do sada znali o Lari Croft, pretvorivši je u nešto mnogo drugačije od arheologa i običnog ljudskog bića. Kada tome pridodamo i crtež koji je bio značajno lošiji od Parkovog rada, dobićemo jednu dosta lošu seriju, što se reflektovalo i na tržištu gde je Journeys prošlo prilično nezapaženo.

Na kraju tu su i izdanja koja su povezana sa drugim vrlo kvalitetnim serijalima Top Cowa, kao što su Darkness, Fathom i Witchblade, kao klasični crossoveri. Iako se radi o povezivanju sa likovima koji su praktično nespojivi sa Larom Croft, nekoliko izbačenih serija je bilo dosta dobrog kvaliteta, najviše zahvaljujući crtežu neverovatnog Michaela Turnera, ali i solidnom scenariju za koga pojedini kritičari ističu da je čak i bolji od onog u prvobitnoj seriji iz 1999. godine. Ipak, među njima se potpuno nepotrebno našao i kontroverzni End Game Crossover, povezan sa Witchblade i Evo stripovima koji po našem mišljenju predstavlja potpuni promašaj, jer nema nikakve koncepcijske veze sa Tomb Raiderom. Tome u prilog ide činjenica da gospođica Croft već na kraju prvog dela dobija super moći i postaje negativac, što ostaje i do kraja! Da nam je samo znati o čemu li su samo razmišljali momci iz TC-a?

Ipak, svakako da nam je drago što je Lara Croft dobila ovoliko pažnje, jer ona to definitivno zaslužuje. Čak i pored nekih evidentnih nedostataka koje su svi serijali stripova imali, može se reći da su sva izdanja dovoljno interesantna i da ih, ako ikada budete u prilicu, obavezno nabavite.



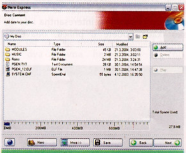
Autor:
ZMAJ

MEGADRIVE 2 NA PLAYSTATIONU 2

Emulatori starih konzola na PC-u nisu ništa novo, ali ako ste ikada poželeli da na svojoj novoj dragoj vam konzoli odigrate neke igre sa starih takođe vam dragih konzola, rešenje je tu. Emulacija po običaju spašava stvar. Ukoliko vam je sama tema emulacije strana i nije vam jasno šta znače pojmovi emulator ili rom, pre nego što počnete bilo šta pročitajte text koji možete naći na ovoj adresi: www.emulation-galaxy.co.yu/editorials-faq.php.

Prvi emulator koji ćemo vam predstaviti je emulator Sega MegaDrivea 2 konzole za Playstation 2 - PGEN.
Svi se sećate legendarnih igara sa MegaDrivea: Sonica, Streets Of Rage, Vectormana, Phantasy Stara i ostalih mega hitova. Bilo bi lepo da ih odigrate ponovo na svom PS2, zar ne? Čitajte dalje...

Ukoliko imate mod-čip u PS2, stvar će biti daleko lakša, mada je i bez njega moguće pokrenuti PGEN. Za početak, evo uputstva za snimanje PGEN-a za korisnike sa modovanim PS2.



To bi bilo to

Prvo što treba da uradite je da preuzmete PGEN fajlove sa http://pgen.gamebase.ca/downloads.php. U vreme pisanja ovog teksta, najnovija verzija je v1.2. Nakon toga, fajlove raspakujte negde i pokrenite Nero Express (da, ovoga puta ćemo ga koristiti ipak). Izaberite Data - Data Disc. Zatim ADD dugmetom dodajte sve fajlove iz PGEN arhive u projekat. Ukoliko pravite disk sa emulatorom (i romovima) ostavite sve fajlove, a ukoliko dosnimavate disk sa rom kolekcijom onda dodajte samo sledeće fajlove: MODULES folder, MUSIC folder, Roms folder, PGEN10B.ELF i SYSTEM.CNF fajlove. MUSIC folder može biti prazan ili u njega možete dodati svoje *.mod fajlove, mada u suštini stvar je veoma nebitna, jer se radi o muzici koja ide u meniju emulatora. MODULES folder je daleko bitniji i mora da sadrzi AMIGAMOD.IRX, CDVD.IRX i SJPCM.IRX. Ukoliko se ti fajlovi ne nalaze u PGEN v1.2 arhivi, skinite neku stariju i dodajte ih.

Bilo da snimate disk sa emulatorom (i romovima) ili samo sa romovima, u Roms folder ćete staviti rom fajlove za MegaDrive 2. Vama ostavljamo da se snađete i nabavite iste, po starom dobrom pravilu da ne smete posedovati rom fajl one igre čiji original ne posedujete :). Romovi moraju biti raspakovani, u *.bin ili *.smd formatu, a za njihovo pravilno sortiranje i imenovanje pre snimanja kompilacije preporučujemo GoodGEN alat koji takođe možete pronaći na http://pgen.gamebase.ca/downloads.php. Kliknite na next i obaveno pre početka snimanja isključite "Allow files to be added later (multisession disc)" opciju, jer PS2 ne voli mnogo multisession diskove. Ako kasnije budete želeli da igrate neke romove koje niste snimili na disk sa emulatorom, najbolje snimite novi disk sa romovima (upustvo je gore), jer dodavanje na disk sa emulatorom neće proći baš kao što ste zamislili. Brzina snimanja nije toliko bitna, ali ne žurite. Što sporije snimite disk, to će ga PS2 bolje učitavati posle. Kada se disk snimi, ubacite ga u PS2 i pogledajte da li se učitava.

Ukoliko imate PS2 bez mod-čipa, predstoji vam sasvim drugačija avantura snimanja PGEN CD-a i varanja PS2 da bi vam učitao emulator, postupak je daleko složeniji i želimo vam puno sreće (jer će vam i trebati). Način nećemo objašnjavati u koracima već ćemo vas uputiti na čitanje vodiča koji možete naći na http://pgen.gamebase.ca/downloads/tutorials.zip.



Ukoliko vidite ovaj ekran uspeli ste

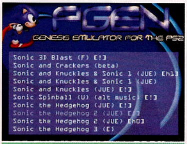
PGEN kontrole tj. kako će vaš PS2 pad emulirati onaj sa MegaDrivea...

MegaDrive komande - PS2 mapiranje
D-Pad - D-Pad ili leva analogna palica

Start - Start
A - ■
B - ✕
C - ○
X - L1
Y - R1
Z - △
Mode - L2

Select na PS2 padu otvara ingame meni emulatora.

SAVET: Ukoliko imate problema sa emulacijom joypada sa 6 dugmića ili želite da emulirate pad sa 3 dugmeta, držite L2 za vreme pokretanja igre.



Lista igara (romova) u emulatoru

PGEN je veoma dobar emulator, kvalitet emulacije je odličan, skoro indentičan originalu. Takođe, oni malo iskusniji PS2 'hakeri' će biti zadovoljni naprednim opcijama kao što su učitavanje romova sa PS2 hard diska, pakovanje emulatora na memorisku karticu i sl.

To bi bilo to, deco. Pišite Majstoru Zmaju šta biste želeli da čitate sledeće. Takođe, od sledećeg broja počinjem da odgovaram na vaša pitanja, pa mi ih šaljite na redakcija@bonus.co.yu sa naznakom 'Za majstora Zmaja' :)

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Preko **10 godina** iskustva u servisiranju svih vrsta konzola za igru, kao i svih dodataka za konzole (adaptera, joypada, konvertora...).

Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki servis dajemo **garanciju.**

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 86 916 , 30 86 917

Velika nagradna igra PS2 za 600din

Kako?

Da bi ste učestovali u našoj velikoj PS2 nagradnoj igri potrebno je da sakupite tri kupona, 3 dela PS2 slike i pošaljete ih zajedno na BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22. U proslom broju objavili smo prvi kupon, u ovom sada objavljujemo drugi deo a u broju 40 sledi poslednji U broju 41 biće objavljeni srećni dobitnici, koji će biti izvučeni u Beosoftu.

Nagrade su sledeće:

Playstation 2 konzola x 3

DualShock gamepad X 6

PS2 Memoriska kartica X 10

KUPON

KUPON 1



KUPON 3

Ne propustite priliku, sakupite kupone i učestvujte u NAGRADNOJ IGRI!

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

BeoSoft

KAKO OCENJUJEMO IGRE

Maksimalna objektivnost u ocenjivanju je imperativ svakog modernog igračkog časopisa a samim tim i Bonusa, jer nam je cilj da vam zaista realno prikažemo da li su igre koje opisujemo vredne vaše pažnje ili ne, jer na kraju, vi ste ti koji za njih izdvajaju novac. To je ujedno i jedini razlog zbog čega sada primenjujemo novi, daleko savršeniji sistem koji se više ne bazira na procentima (jer niko nije u stanju da savršeno rangira igre od 1 do 100) nego na prostim ocenama od 0.5 do 5.0, u koracima od po 0.5

Sve igre se ocenjuju u ukupno 4 kategorije, a evo i šta one obuhvataju:

GRAFIKA

Ovo je ocena za celokupnu vizualnu dopadljivost igre koju ne čini samo broj upotrebljenih poligona i oštre teksture nego i celokupan dizajn igre, kvalitet prerenderovanih filmova (ako ih ima) i naravno, glatkoća animacije.

KONTROLA

Da bi igra dobila visoku ocenu u ovoj kategoriji potrebno je da ima dobro koncipiran, pregledan interfejs i što kvalitetnije rešen kontrolni sistem. Ako je reč o igrama sa pogledom iz trećeg lica veoma bitan faktor postaje i položaj kamere koji kao što znate, često može da upropasti sve.

IGROMER

bonus

GRAFIKA	KONTROLA
ZVUK	ZABAVNOST

ZVUK

Ovde su objedinjene ocene za muziku i zvučne efekte koji čine nerazdvojivu celinu u svakoj igri. Zvučni efekti moraju biti uverljivi a muzička podloga u skladu sa akcijom na ekranu.

ZABAVNOST

Ovo je najznačajnija ocena na čije formiranje utiču sve prethodne kategorije uz još dva faktora a to su replay value (da li vredi prelaziti igru više od jednog puta, odnosno koliko je zarazna) i njena dužina. Naravno, neke igre ne poseduju naročit replay value (recimo Final Fantasy serijal) ali to uspešno nadoknađuju činjenicom da je za njihovo preleženje potrebno utrošiti na desetine sati. Zahvaljući ovakvom sistemu i igre sa slabom grafikom i zvukom (recimo fudbalski menadžeri, logičke igre) i dalje mogu da dobiju maksimalnih 5.0 u ovoj kategoriji. Zabavnost zapravo odgovara na najvažnija pitanja svakog od vas: koliko je zabavna ova igra i da li vredi da je nabavim? Pod našu preporuku spadaju sve igre sa ocenom od bar 4.0



bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

"Serijal terora se nastavlja i još jednom ćete morati da se spasite od zombija i drugih mutiranih bića zaraženih smrtonosnim virusom, samo ovoga puta kroz horror nećete prolaziti sami"

Survival horror je žanr koji je praktično izmišljen zbog Resident Evil-a. Žanr, kakvim ga znamo danas, je kombinacija trash horror priče, specifičnog izvođenja i konstantne napete atmosfere iz koje samo treba pobeći. Nastao je kao razrada teme Capcomove stare igre Sweet Home (1988, NES) i par eventualnih ideja sa strane. Od tada pa do danas, Resident Evil važi za najbolji serijal survival horror igara i Capcom jednostavno ne prestaje da oduševljava fanove svojim idejama koje su do sada bile jako dobro realizovane. Izbacivši prvi deo Resident Evil serijala, Capcom je pridobio gomilu fanova koji od tada nestrpljivo iščekuju svaki sledeci nastavak. Bilo je i par propusta sa nekim igrama iz Resident Evil Survivor spin-off serijala, ali kada njih zanemarimo, Capcomu je Resident Evil svakako jedan od najvećih uspeha koji po kultnom statusu stoji rame uz rame sa njihovim drugim besmrtnim franšizama kao što su recimo Street Fighter ili MegaMan.



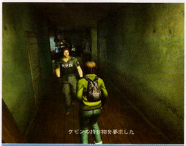


Jedna od mnogobrojnih zagonetki

Posle skoro osam godina od prvog izdanja, Resident Evil se razgranao u velik serijal. Posle tri nastavka na prvom Playstationu, došla je CodeVeronica za Dreamcast kasnije izdata i za PS2. Osim sporednih 'cash-in' igara kao što su Resident Evil: Survivor igre, ništa bitno se nije dešavalo sa serijom dok nije postala GameCube ekskluziva. Sve igre su tada prerađene, a prvi deo je dobio kompletan remake posle koga je stigao i novi Resident Evil: Zero (opis Bonus #37). Dok čekamo Resident Evil 4 za GameCube, koji će po svemu sudeći biti poslednja igra u serijalu, bar što se tiče originalne priče, za PS2 nam posle prilično neubedljivog GunSurvivor 4: DeadAima stiže Resident Evil: Outbreak, još jedna sporedna igra u seriji, ali koja ovoga puta donosi nešto novo, nešto nikada pre viđeno u Resident Evil serijalu i žanru uopšte - online igranje. Resident Evil: Outbreak je originalno zamišljen kao online-only igra tj. isključivo za igranje preko Internet-a. Otuda i prvobitno ime Resident Evil: Online pod kojim je igra i izašla u Japanu nakon što je u nju dodat i singleplayer mod.

CAPCOM JEDNOSTAVNO NE PRESTAJE DA ODUŠEVLJAVA FANOVE SVOJIM IDEJAMA

Nažalost, Outbreak ima prilično slabu priču, posebno ako se uporedi sa drugim naslovima iz serijala, ali je moralo biti tako, jer je Capcom hteo da proba nešto novo i više se oslonio na multyplayer, koji je za sada vrlo dobro dopunio nedostatak koji ostavlja priča. Vreme u kome se priča igre odvija je negde pre i za vreme Resident Evila 2 i 3, s tim što sada niste u ulozi Leona, Clare, Jill ili bilo kog lika vezanog za 'glavnu' RE piču, već imate izbor od



Komunikacija u igri je neophodna



U igri se pojavljuju mnoga čudovišta

PRATITE VIRUS!

Otkako se pojavio RE: Outbreak, RE fanovi širom sveta su počeli sa kupovinom ove igre. Pošto je Outbreak pravljen prvenstveno za online igranje, Capcom je za fanove napravio nešto posebno. Na oficialnom RE: Outbreak sajtu - www.capcom.com/oubreak možete naći jedan vrlo interesantan programčić sa kojim preko desktopa vašeg PC-a možete pratiti sve "zaražene" online igrače RE:Outbreak-a širom sveta (samo Amerike za sada). Znači, kada se neko zarazi virusom za vreme online igranja, vi ćete to videti uz pomoć ovog programa.



osam običnih gradjana Raccon Citya. Svako od njih ima svoje jedinstvene sposobnosti, koje će biti ključni faktor u spašavanju ne samo sebe već i cele ekipe koja pokušava da spase živu glavu. Kog god lika da odaberete igra počinje u jednom kafiću, gde posle mirne atmosfere, pijuckanja pića i ćaskanja dolazi do zastrašujućeg događaja. U kafić ulazi nepoznati lik sa spuštenom glavom, i odmah privlači pažnju... Ispostavlja se da je taj nepoznati lik zombi, a prvi na meti mu je bio nesrećni konobar. Posle njega vi dolazite na red, zajedno sa još dva AI saigrača, koji su prethodno automatski određeni. Tako počinje vaša borba za opstanak...



Od težina imate izbor između normalnog i lakog

Prvo što ćete primetiti jeste mala promena u kontrolama. U RE: Oubreaku imate full analog kontrole slične onima iz Devil May Cry, za razliku od prošlih RE igara gde su kontrole bile malo komplikovanije (originalne kontrole možete vratiti iz menija ako vam nove ne ogovaraju). Od ostalih kontrola tu je dugme za reload, što ćete od sada morati sami da radite. Svaki lik ima svoju jedinstvenu sposobnost. Dok Kevin može da šutne i tako udalji nekog zombija, Cindy može da se sagne (prim. autora: To se zove sposobnost!) i izbegne napade, a Jim može da se pravi mrtav, da bi se spasio u određenim trenucima. U igru su ubačene i mnoge kombinacije kontrola koje se koriste u online igranju da bi se igrači međusobno sporazumevali i dogovarali. Inventory, odnosno ceo status meni je sada malo drugačijeg izgleda i sada se ulaskom u taj meni igra ne pauzira. Igra se zaustavlja pritiskom tastera Select i to je moguće naravno samo u offline igrama.

NAŽALOST OUTBREAK IMA PRILIČNO SLABU PRIČU, POSEBNO AKO SE UPOREDI SA DRUGIM RESIDENT EVIL NASLOVIMA



Situacija ume da bude vrlo nezgodna

Igra se proteže na pet različitih scenarija, svaki naravno sve komplikovaniji od prethodnog. U svakom će vas čekati neko

AI PARTNERS

Svaki od likova u single-playeru ima dva AI partnera bez kojih ne bi mogao da pobegne od sigurne smrti. Svaki lik ima svoju određenu kombinaciju sa druga dva lika sa kojima će prelaziti svaki scenario.

ALYSSA ASHCROFT
AI Partners
Outbreak : Mark, Cindy
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: George, Cindy
Hellfire: Yoko, David
Decisions, Decisions: Yoko, Kevin

CINDY LENNOX
AI Partners
Outbreak : Mark, Kevin
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: Jim, George
Hellfire: Alyssa, Yoko
Decisions, Decisions: David, Kevin

DAVID KING
AI Partners
Outbreak : Mark, Kevin
Below Freezing Point: George, Alyssa
The Hive: Cindy, Jim
Hellfire: Yoko, Alyssa
Decisions, Decisions: Cindy, Yoko

GEORGE HAMILTON
AI Partners
Outbreak : Cindy, Mark
Below Freezing Point: Jim, Alyssa
The Hive: Jim, Cindy
Hellfire: David, Yoko
Decisions, Decisions: Kevin, Cindy

JIM CHAPMAN
AI Partners
Outbreak : Kevin, Mark
Below Freezing Point: George, Alyssa
The Hive: George, Cindy
Hellfire: Alyssa, David
Decisions, Decisions: Kevin, Yoko

KEVIN RYMAN
AI Partners
Outbreak : Mark, Cindy
Below Freezing Point: George, Alyssa
The Hive: George, Jim
Hellfire: David, Yoko
Decisions, Decisions: Yoko, David

MARK WILKINS
AI Partners
Outbreak : Kevin, Cindy
Below Freezing Point: George, Jim
The Hive: Cindy, George
Hellfire: Alyssa, David
Decisions, Decisions: David, Yoko

YOKO SUZUKI
AI Partners
Outbreak : Kevin, Mark
Below Freezing Point: George, Alyssa
The Hive: Jim, Cindy
Hellfire: David, Alyssa
Decisions, Decisions: Kevin, David



Meni je malo drugačiji i možete menjati predmete među igračima



novo čudovište ili brži i jači zombi. Jedan od problema u igri je brzina učitavanja, pa ćete tako nekad čekati i preko deset sekundi dok prolazite kroz neka vrata do druge prostorije. Ovaj problem se može rešiti kupovinom hard diska za PS2, koga nažalost još uvek nema kod nas. U RE: Outbreaku ćete videti gomilu novih predmeta koji će vas čekati po podovima, policama i podrumima, a tu će biti i veliki izbor oružja, kako novog, tako i starog, već dobro poznatog. Predmete i oružja možete razmenjivati sa saigračima i tako je najjednostavnije rešen problem sa prostorom. Uvedena je i mala promena što se tiče snimanja igre. Igru možete snimiti samo jednom i kada igru opet učitate, save se briše. Žašto je to tako i da li je dobro ili loše, procenićete sami nakon nekog vremena. Cela atmosfera u igri je napeta, jer vas saigrači stalno požuruju i non-stop vam dobacuju nešto pokušavajući da simuliraju žive saigrače.

RE:OUTBREAK ODSTUPA OD DOSADAŠNJIH RESIDENT EVIL IGARA PO MNOGIM SITNICAMA, ALI OSNOVA IGRE JE ISTA



Kevinova sekundarna sposobnost - šutiranje

RE:Outbreak je grafički najnapredniji RE na PS2 konzoli. Pozadine su full 3D, teksture mnogobrojne, a sitni detalji ukrašavaju svaku sobu i prostoriju u igri. Modeli likova su jako dobri i sami likovi su detaljni i dosta realni. Zombiji i druga čudovišta su takođe dostigla vrhunac u grafičkom pogledu. Zvuke u igri ćete stalno čuti, dok hodate, trčite, pucate, otvarate vrata i slično. Zvučni efekti su jako dobri, a igra ih je prepuna. Zvuk je rađen sa poslednjom tehnologijom koja izvlači maksimum iz PS2 konzole, pa je za poptuno uživanje i uživljavanje u atmosferu preporučljivo da PS2 priključite na neku dobru liniju ili 5.1 zvučnike. Muzika je ono što je uvek ulepšavalo RE igre. Ona čini atmosferu jezivom i napetom i menjaće se u zavisnosti od situacija. Muzika je blaža i tiša kada ste na sigurnom, ali kada zagusti muzika će postati brža, glasnija i dosta jezivija.

RE:Outbreak odstupa od dosadašnjih RE igara po mnogim sitnicama, ali osnova igre je ista, i Outbreak je još jedna RE igra koja



je zaslužila mesto u kolekciji svakog pravog RE fana. Iako offline mod dosta zaostaje za online igranjem po zabavnosti, načinu i iskustvu koje ostavlja, igra je više nego zabavna, jer donosi nešto novo i sveže u ovaj serijal. Veliki izbor likova dosta podiže replay value, a tu su i razni dodaci i opcije koje možete otključati. U slučaju da se dokopate network adaptera i hard diska, ova igra će biti pravo uživanje za vas i ispuniće vaše vreme i više nego što mislite. U svakom slučaju Outbreak ispunjava sve zahteve jedne kvalitetne igre i neće vas razočarati.

IGROMER

Izdavač CAPCOM | Developer CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Odlična grafika. Grafički najlepši Resident Evil na PS2 konzoli
KONTROLA	4.5	Sada su tu malo drugačije kontrole, nekima će se svideti, nekima ne... U svakom slučaju postoji izbor
ZVUK	4.5	Zastrašujuć, prati atmosferu, dobar kao i uvek
ZABAVNOST	5	S obzirom da je igra pravljena za online igranje, a i u single-playeru je prepuna novina, zabavnost je na maksimalnom nivou



GHOSTHUNTER

"Studio Cambridge je ponovo na delu. Posle odličnog Primala, na scenu stupa fenomenalni Ghosthunter"

Prošle godine smo igrali stvarno izvanrednu avanturu iz trećeg lica pod imenom Primal. Ta igra je bila prepuna odličnih tehničkih i idejnih rešenja, ali nažalost od strane igrača nije primljena sa previše entuzijazma. Studio Cambridge je odlučio da iskoristi Primal endžin i napravi novu igru, ovoga puta survival horor.

Priča je jedina strana Ghosthuntera, koja baš i nije najbolja. Daleko od toga da je ona loša, samo je ipak ispod nivoa do kog su doterane igrivost i grafika. Vi ste u ulozi mladog policajca Lazarusa Jonesa koji zajedno sa svojom lepom partnerkom Anom Steel dobija zadatak da ispita napuštenu školu. Naravno, škola sa razlogom više nije


Ako ovo ne izgleda očaravajuće, onda...

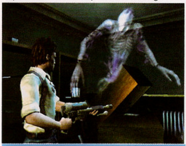
u upotrebi, pošto su se u njoj pre nekoliko godina desila čudna ubistva koja nikada nisu razjašnjena. Policija je pozvana da je ponovo ispita, jer je u međuvremenu postala mesto okupljanja svakavih čudaka. Međutim, rutinska inspekcija se prekida kada radoznali Lazarus povuče jednu polugu u podrumu i time pusti na slobodu gomilu duhova! Dok jedan duh ulazi u njega, drugi otima njegovu parnerku, a ostali se samo razbeže. Kasnije Lazarus saznaje šta se tu zapravo dešava pomoću kompjutera koji upravlja mašinom koja je držala duhove zarobljenima. Naravno, na vama je da koristeći specijalnu pušku i disk koji služi za hvatanje duhova, spasete partnerku i zaštitite svet od zlih duša. Kao što rekoh, priča nije ništa posebno, ali prolazi. Pored prelepih među-scena u endžinu igre, tokom svog putovanja ćete pronalaziti dokumente koji kriju mnoge zanimljive informacije, baš kao u svakom survival hororu.

Kontrole su dobro raspoređene, tako da upravljanje Lazarusom ne predstavlja problem. U početku vam mogu izgledati malo čudno, ali vas igra vodi za ruku dok se ne naviknete na njih. Igra se sastoji od rešavanja logičkih zagonetki i borbi sa duhovima. Pošto je u vas na početku igre ušao duh pod imenom Astral, možete da vidite ostale duhove i druge natprirodne pojave. Pošto duhove nije moguće ubiti, jer su već mrtvi, preostaje vam jedino da ih zarobite. Da biste ih zarobili, morate prvo da ih oslabite koristeći jedno od oružja. Postoje dve kategorije oružja, standardno i specijalno, namenjeno istrebljavanju duhova. Ta specijalna oružja koriste neku plavu energiju koju isisavate iz duhova. Kada dovoljno oslabite duha koristeći ta oružja, morate iskoristiti disk, koji ste dobili od kompjutera, da biste duhove jednostavno usisali u njega. Ti duhovi se kasnije čuvaju u mašini koja se nalazi u školi, tako da ih možete detaljno ispitati kako biste im saznali mane.


Bolje bežite od ovog čudnog aligator + motorna pila stvorenja

"DUHOVI SU VEOMA RAZNOVRSNI I KREĆU SE OD MALIH BRZIH, DO OGROMNIH I SPORIH. SVAKI DUH IMA NEKU SVOJU ŠEMU NAPADA KOJU MORATE DA PROVALITE DA BISTE IH USPEŠNO ELIMINISATI."

Duhovi nisu nevidljivi, već providni, tako da izgledaju kao Predator. Možete ih primetiti golim okom, ali je sigurnije koristiti Lazarusove specijalne naočare uz pomoć kojih duhovi postaju jasno vidljivi. Ove naočare otkrivaju i druge stvari, na primer razne natpise na zidovima. Pored borbe, bitan deo igre su i logički problemi. Zagonetke retko kada rešavate kao Lazarus, jer na određenim mestima u igri možete da prizovete Astral, a ona može da leti i dolazi do raznih, za Lazarusa nepristupačnih mesta. Izvan vas, Astral može da opstane neko određeno vreme dok joj se ne potroši energija. Ovo ne predstavlja problem, jer su autori kod svakog portala ubacili pacove, čijim ubijanjem dobijate energiju potrebnu za korišćenje Astral. Astral, iako duh, ne može da prolazi kroz objekte i zidove, ali samo na početku. Hvatanjem duhova, Astral polako kroz igru dobija neke njihove sposobnosti koje se posle koriste za rešavanje problema. Na primer, od jedne vrste duhova Astral dobija mogućnost razbijanja napuklih zidova. Problem jedino predstavlja to što vam je uvek napomenuto kada se ispred vas nalazi neka zagonetka, jer čim ugledate portal znate da vam sledi mozganje. Tokom igre, nekima će možda zasmetati nepostojanje mape, ali lokacije nisu previše komplikovane, tako da to ne predstavlja problem. Ipak, dešavaće se da ne znate šta treba dalje da radite, jer u meniju nemate precizno definisane ciljeve, već samo Lazarusove komentare na trenutnu situaciju koji blago nagoveštavaju šta treba činiti. Ni ovo nije neki veliki problem kada uđete u štos. Nakon što završite sa jednom lokacijom, vraćate se u školu kako bi vas kompjuter teleportovao na novu. Ovakav sistem nepovezanih nivoa je stvorio mogućnost


Pažljivo sa tom pucom

velike raznovrsnosti predela kojima se krećete, što su autori i iskoristili. Naravno, na kraju svake, nazovimo je misije, čeka vas veoma maštovito zamišljen glavni neprijatelj. Ove borbe nisu previše teške, ali ipak predstavljaju dovoljan izazov. Pored toga, izgledaju veoma dobro, zbog neobičnog dizajna. Kad smo već kod dizajna, nisu samo važniji neprijatelji odlično osmišljeni, već i svi duhovi koji se pojavljuju u igri imaju neki šarm, ako je to pravi izraz. Najjači utisak je na mene ostavio duh sa početka igre koji se krije u obliku male devojčice, a kada mu



određenim lokacijama. Što se tiče dužine igre, sasvim je solidna za jedan survival horor. Dok ne oslobodite svoju partnerku, zarobićete gomilu duhova i prepešačiti ogroman put kroz raznovrsne nivoe. Primal endžin je sam po sebi odličan, ali autori su ga još malo unapredili, tako da igra vizuelno spada u sam vrh PS2 ostvarenja. Modeli likova izgledaju jako realistično zbog kvalitetnih tekstura i animacije. Duhovi pogotovo izgledaju fenomenalno, najviše zbog dobrog dizajna, ali i zbog odličnih specijalnih efekata koji su korišćeni za njihovo prikazivanje. Lokacije izgledaju veoma dobro. Neke su ogromne i

priđete blizu on se transformiše u užasnu spodobu koja koristi devojčicinu lutku kao oružje.

"SINHRONIZACIJA LIKOVA JE ODRAĐENA PROFESIONALNO, A LAZARUS ČAK UME DA IZGOVORI I PO KOJI STVARNO DUHOVIT KOMENTAR."

Atmosfera u igri ume da bude popriličtno jeziva, nalik onoj iz Silent Hilla, jer neprijatelji ne napadaju non-stop, nego samo na



Pogledajte tu zlu facu

prepune detalja. Trava se njiše na vetru, trska se pomera kako prolazite kroz nju itd. Sunčevi zraci su prikazani prilično realno, a najbolje izgledaju dok se probijaju kroz krošnje drveća. Voda je takođe veoma lepo urađena, a talasi koji se javljaju ako pucate u nju izgledaju očaravajuće. Osvetljenje tj. senke su jedne od najboljih viđenih do sada i sretaćete ih najviše dok budete koristili baterijsku lampu. Autori su obratili pažnju na sitne detalje kao što su recimo čaure koje na podu ostaju beskonačno dugo, pa ako se posle dva sata igranja vratite na početnu lokaciju, one će vas tamo još uvek verno čekati. Pored toga, za razliku od većine igara gde vaš lik čuva oružja u nekoj nevidljivoj torbi, ovde Lazarus na sebi nosi

LICA LIKOVA

Autori Ghosthuntera su obratili posebnu pažnju na realisitčan izgled i animaciju lica junaka. Ovo se može primetiti u među-scenama u kojima su dosta česti krupni planovi. U tim kadrovima na licima se mogu primetiti i sitni detalji kao što su bore oko očiju ili odlično prikazana brada glavnog junaka, ali to nije sve. Kako likovi pričaju i prave grimase, koža lica se zateže, opušta i bora. Gledajući te scene, igrač stiče utisak da se radi o živim ljudima na ekranu. Još ni jedna igra nije dostigla ovakav nivo detalja. Svaka čast studio Cambridge!

svako oružje koje pokupite. Naravno, igra radi potpuno glatko i predstavlja pravi melem za oči (posle igranja Underworlda). Ipak je to Sony, a ako oni ne umeju da naprave tehnički dobru igru za sopstvenu konzolu ko može onda? Što se tiče zvuka, nema mu zamerke. Tokom igre ćete kao u Silent Hillu čuti razne krike, šumove i glasove koji dolaze svuda oko vas, što stvara stvarno jezivu atmosferu. Muzika je takođe odlična i uvek odgovara dešavanjima na ekranu. Što se tiče tehničkog aspek-



Troje na mene, nije fer

ta igre, niko neće ostati ravnodušan. Za ovu igru ide moja apsolutna preporuka. Isto kao i Primal, Ghosthunter je u svakom pogledu izvrsna igra, samo se nadam da će doneti dovoljnu zaradu njenim autorima da bi i u budućnosti bili u prilici da nama strasnim igračima obezbeđuju ovako dobre naslove uz koje vreme jedostavno leti.

IGROMER

Izdavač SONY COMPUTER ENTERTAIMENT

Developer SCE STUDIOS CAMBRIDGE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	5	Sony pokazuje moć svoje PS2 konzole
KONTROLA	4.5	Čudne kontrole dok se ne naviknete, ali navikavanje nije teško
ZVUK	5	Jezivi zvučni efekti praćeni dobrom sinhronizacijom i muzikom
ZABAVNOST	4.5	Odlično izvođenje, sa nešto slabijom pričom i par mana koje ne utiču mnogo na kompletan utisak



NIGHTSHADE

"Kunoichi, žene nindže, su uvek bile inspiracija za razne, doduše ne preterano krvalitetne, igrane i animirane filmove. Sada nas je SEGA počastila igrom iz čuvenog Shinobi serijala sa zanimljivim obrtom. Po prvi put glavni lik je žensko."

Serija Shinobi (tajno, sakriveno, izraz koji se koristi za nindže i ostale ratnike, špijune itd. drevnog Japana, kojima je prikrivanje i sakrivanje bila jača strana) igara je počela na automatima i od tada se razvijala u mnogim pravcima. Klasična akcija je uvek bila ispiracija i poslednje izdanje, koje je izašlo na PlayStation 2 konzoli, nije izuzetak. Sada je ta igra dobila nastavak koji reciklira originalnu igru, ali i uvodi dosta promena.

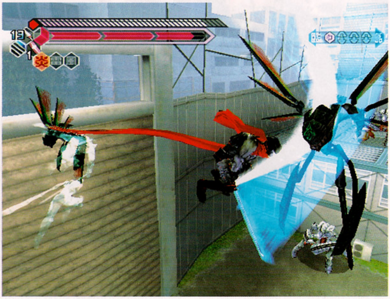


Misije koje otključavate se odvijaju u kvazi virtuelnom svetu

Prvo što se da primetiti je da nema više mračne atmosfere, nema više budžaka i mračnih ćoškova i više od svega nema ničeg drevnog. Sve se odvija u modernom dobu. Čak šta više, u početku ćete se penjati po soliterima u sred bela dana, kasapeći usput svoje protivnike, male izrode pakla. Time je samo ime Nightshade unekoliko osporeno. Nema sakrivanja, nema šunjanja, samo pritrči i kasapi do besvesti. Takođe ni Hibana, junakinja ove igre, nije prepuštena samo drevnim veštinama. Na glavi nosi neku vrstu vizira, kojeg retko koristi, ali koji je



Misije koje otključavate se odvijaju u kvazi virtuelnom svetu

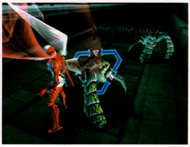


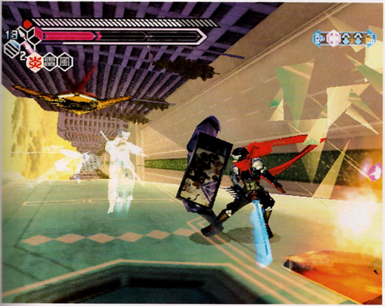
sve samo ne tradicionalan. U njemu stoje komunikacioni uređaji, info paneli, procesori za izoštravanje slike, optički uređaji za uvećanje slike i slično (skoro da se čovek zapita zašto onda ne izvuče neki svetlosni mač). Ipak taj vizir nećete koristiti u igri već ćete se njegovim sposobnostima diviti u međuanimacijama.

Intro će vam pojasniti da se priča donekle nastavlja na onu iz Shinobija za PS2. Akujiki, demonsko oružije, i dalje postoji, ali u mnogo komada razbacanih unaokolo. Izvesne osobe su rešile da sakupe i sastave ukletu katanu i iskoriste njene moći za svoje potrebe. Hibana biva poslata da istraži neka čudna događanja u gradu, tačnije po njegovim krovovima, i naleće na deo Akujikia što pojašnjava zašto odjednom monstrumi iz pakla iskaču na sve strane. Od toga trenutka, njena misija postaje da se domogne svih delova Akujikia. Naravno, put neće biti lak, jer je ogranizacija koja trenutno koristi delove pomenutog oružija unajmila horde najboljih svetskih plaćenika da se zaštiti, kao da sve spodobe pozemnog sveta nisu dovoljne. Čak je i Hibanin bivši učitelj među njima. Nešto se očigledno loše dogodilo između Hibane i njenog učitelja i ovo postaje lično za nju. Izdajnik koda časti mora da umre.

"BRZA AKCIJA, BRZE SMRTI I PRE SVEGA BESOMUČNO SKAKNJE PO NEPRIJATELJIMA U SRED VAZDUHA SU GLAVNE IDEJE IGRE"

Samo izvođenje je iz trećeg lica sa kamerom iza Hibane. Nivoi su izdeljeni na male deonice kao prostorije koje otvaraju put za dalje samo kada ih počistite. I tako igrate od deonice do deonice i do kraja nivoa i bossa. Ima tu i izuzetaka, kao što je uvodni nivo koji se ceo odvija na B2 bombarderu dok vas prate F117-A lovcima. Igra je skoro savršeno linearna i jedinu alternativu predstavljaju nazovi skrivene sobe (nazovi skrivene, jer ako posvetite i malo pažnje okolini uočićete





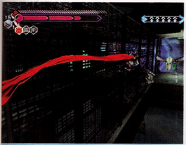






Uspešan tate = cool poza

njihove lokacije) - slepa creva gde ćete naći još po neki dodatak. Srećom, osim story moda, tu su i time attack, survival i mission mode. Mogućnost igranja ovih modova nije bogom dana i za otvaranja istih morate da sakupljate posebne tokene koji su razbacani po nivoima, naravno najčešće po upravo spomenutim skrivenim prostorijama, a za neke je potrebno pokazati pristojnu veštinu ostajanja u vazduhu.



Pod, zid, razlike skoro da nema

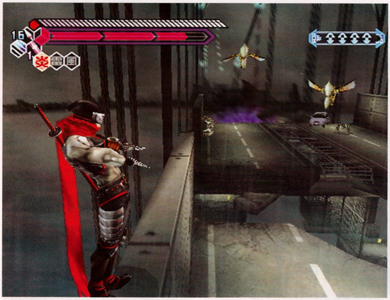
Sistem borbe je raznovrsan, ali neki njegovi delovi deluju previše specijalizovano za tačno određenu namenu. Osim Hibaninog vernog to-a, ona poseduje i izvesnu količinu alternativnih oružija kao i nešto posebnih veština. Pre svega, neprijatelje van dometa možete da gađate nožićima koji nisu naročito jaki, ali su posve korisni. Takođe u slučaju potrebe, po cenu gubitka većeg broja projektila, možete zasuti celu okolinu istima. Tu su i dva... pa nazovimo to tantoima mada oblikom to nisu. Oni su tu samo za povećanja dužine komboa, dok je njihova praktična primena u borbi prilično ograničena njihovim malim dometom i komplikovanim korišćenjem. Naravno, nindže su, bez obzira na pol, poznati po mogućnosti da izvedu nemoguće, a kako to bolje uraditi nego magijama. I Hibana može da se služi magijama, ali ne sama, već koristi razne svitke koje skuplja dok se bori sa neprijateljima. Na kraju, tu je i najubitačnije oružije, samo telo tj. veštine. Osim šutiranja, koje nije preterano efikasno, ali razbija protivnicoma gard omogućavajući brzo seckanje, tu je i sposobnost kretanja na male razdanjine takvom brzinom da je lik između krajnje i početne tačke praktično nepostojeći.

Na kraju svakog nivoa, vaš učinak će biti ocenjen slovnom oznakom što utiče na broj poena, ali i na otključivanje ekstra materijala kao što su koncept slike. Da biste povećali ocenu poželjno je nivo preći za što kraće vreme i pri tome iskoristiti sve što nivo i Hibanine sposobnosti pružaju. Obični komboi i tate komboi, koje dobijate brzim ubijanjem svih ili barem zadnja četiri protivnika u tom delu nivoa, uz vreme najviše utiču na ocenu. Naravno, poželjno je i da niko nije dodirnuo vašu lepu kožu u tom procesu. Brzo i efikasno prelaženje nivoa često podrazumeva i korišćenje činjenice da posle svakog uspešnog udarca Hibana može ponovo da skoči i izvede svoj mini-teleport, čak iako je u sred vazduha. To dovodi do zaista lepih scena, ali zahteva priličnu veštinu. Na žalost, dizajneri su našli za shodno da na nekim nivoima insistiraju na upotrebi ove mogućnosti, što donekle otežava inače ne baš izazovnu igru. Što se tiče izmena u odnosu na prethodni Shinobi, navešću nekoliko

"U POREĐENJU SA SVOJIM PRETHODNIKOM, SHINOBIJEM, OVA IGRA JE UBLAŽILA VIZUELNO NASILJE I DRASTIČNO SMANJILA TEŽINU IGRE."



U igri ima dosta alternativnih kostima









najbitnijih. Pre svega, krv više ne pršti u onim količinama u kojima je prštala u Shinobiju. Osim toga, ni uspešni tate komboi više nisu proptaćeni presecanjem tela na dva dela. Izbor protivnika koji se poklapa sa vremenom u koje je postavljena igra doprinosi blažoj atmosferi. Druga velika izmena je u tome da je igra mnogo lakša. Pre svega AI ne blista, tj. protivnici ili stoje u mestu ili slepo jurišaju na vas. I ono malo kretanja koje izlazi iz ovog klišea je očigledno skriptovano i veoma je predvidljivo. Dalje, dizajn nivoa takođe nudi mnogo više prostora za ispravljanje grešaka, jer uvek možete negde da se dočekate ili provučete. Za kraj, tu je i možda najvažnija promena - sada vam oružije ne oduzima energiju usled neuspešnog tate komboa.

Grafika u igri je je prilično dobra. Hibana pre svih izgleda veoma dobro u svom belom high-tech odelu na kome su primetne refleksije od izvora osvetljenja. I monstumi izgledaju lepo i dovoljno su detaljni, a da pri tome usporenja u samoj igri nema. Svetlosni i drugi specijalni efekti su manje prisutni i mada prilično dobro odrađeni, jednostavno zbog malog broja istih ne ostavljaju preteran utisak. Dizajn samih nivoa je nešto slabija tačka ove igre. Deluje dosta generički i iako se dobar deo igre odvija u gradu, nemate utisak smislenosti istog. Zvuk je takođe dobro urađen. Glasovi po običaju ostavljaju mnogo mesta željama, mada spadaju u neku gornju polovinu po kvalitetu. Muzika je sasvim ok i neće vam tako lako dosaditi, možda pre svega zato što nećete mnogo obraćati pažnju na istu zauzeti seckanjem, ali njen uticaj na celokupnu atmosferu igre je više nego očigledan. Isto se može reći i za zvučne efekte. U potpunosti odgovoraju dešavanju na ekranu i čine da je seckanje zaista sočno.



Neki skriveni kostimi su interesantniji od drugih

Konačni utisak je prilično povoljan, mada ne nešto posebno očaravajuć. Igra je dosta lakša od svog prethodnika, što je približava široj publici, jer je težina bila glavni kamen spoticanja Shinobija. Grafika je tu i tamo dorađena, ali s obzirom da se ovoga puta dosta stvari dešava danju ili pod jakim osvetljenjem, problem reckavih ivica objekata je intezivniji. Ako vam to ne smeta i imate želju da igrate jednu čistu arkadnu igru u dobrom starom SEGA-inom fazonu, samo napred. Nećete se razočarati.

IGROMER

Izdavač SEGA | Developer SEGA

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Hibana je stvarno lepo odrađena. Ni neprijatelji ne zaostaju mnogo, ali okoliš i reckave ivice objekata... sasvim druga priča
KONTROLA	4.5	Dovoljno prosto da se lako navikne, dovoljno komplikovano da se ima šta uvežbavati
ZVUK	4	Nije loše, pohvale što nisu unakazili glasove kako umeju
ZABAVNOST	4	Napokon opet imamo Shinobi za široke narodne mase

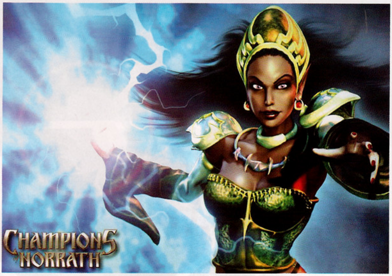


CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Snowblind Studios nastavlja sa svojom serijom izbacivanja akcionih RPG-ova i sada nam predstavlja nešto još bolje...

Sony Online Entertainment je od Snowblind Studios-a zatražio da naprave još jednu igru u Baldur's Gate stilu, ali sa podrškom za online igranje, kako bi se ova opcija što više aktivirala na PS2 konzoli. Snowblind Studios je dosta dobro odradio prethodne dve igre, a Champions of Norath je ispao još bolji. Ova igra će vas uvesti u svet Everquest-a, u Norath, gde ćete u jednoj kvalitetnoj hack 'n' slash RPG igri voditi svog heroja kroz gomilu tamnica, poljana, pećina i drugih prostranstava, ne bi li spasili celo kraljevstvo od napada udruženih orkova i goblina, pa i drugih oblika zla koje preti kraljevstvu.

Priča je vrlo jednostavna, vilovnjači grad Kelethin je napadnut od strane udruženih armija, i kralj traži heroja koji će spasiti kraljevstvo. Tu udruženu armiju orkova i goblina predvodi jedan ork, koji će vam stvarati dosta problema, i borbe sa njim će vas vući sve dalje i dalje, sve bliže i bliže još većim zlim silama, koje će konstantno pokušavati da vas ubiju, i zauvek unište Norath.





Varvarin protiv gomile goblina

Ova igra je mešavina mnogih do sadašnjih igara, i videćete razne elemente RPG-ova koje ste verovatno već negde videli. Ono što je bitno je da ova igra te elemente uspešno povezuje i zato je jedna od najboljih hack 'n' slash RPG-ova koji su se u poslednje vreme pojavili na PS2 konzoli. Na početku igre birate vašeg lika. Tu su vam na raspolaganju pet različitih heroja, Barbarian Warrior, Wood Elf Ranger, High Elf Cleric, Erudite Wizard i Dark Elf ShadowKnight. Svako od njih je specijalizovan za neku oblast, pa je tako Barbarian najbolji melee borac, Erudite Wizard spellcaster, High Elf Cleric najbolji healer sa najjačim magijama protiv undeadova, dok je Dark Elf ShadowKnight mešavina melee borca i necromancera. Svaki od heroja koji se bira ima muški i ženski pol, razlike u njima, osim u izgledu nema. Pošto odaberete heroja, moćićete da ga kastomizujete, počevši od boje kože i kose do frizure. Naravno moraćete i da imenujete svoj heroja, i da dodate određeni broj atributa, koji bitno utiču na njegov razvoj. To su snaga, preciznost, energija i izdržljivost. Bez njih ne bi mogli da nosite predmete i oružja, kao ni da bacate magije, oni čine bitan faktor u svakoj RPG igri. Sam način borbe, kao i inventar je dosta sličan onom iz igre Baldur's Gate. Tu je već dobro poznati Gate Scroll(Town Portal), kao i drugi predmeti koje ćete skupljati tokom igre. Napravljene su neke minimalne promene u kontrolama. Pored dugmeta za napad, odbranu, korišćenje bočica za život i magiju, tu su i dva dugmeta na kojima će biti nameštene magije koje budete hteli da koristite u određenom trenutku. Znači samo dve magije možete koristiti za vreme borbi, a kombinacije magija možete sami odrediti. Svaki lik ima svoju granu sa magijama, i za neke magije će vam biti potreban određen nivo, dok ćete neke dobiti na samom početku igre. Svaka magija može da se ojačava, stavljajući na nju skill poene, i svaka magija može da ide do dvadesetog nivoa. Svakim stavljenim skill poenom, magija će biti jača i korisnija. Skill poene kao i poene za atribute dobijate svakim level-upom, kao u svakoj Role Playing Game igri. Svaki igrač ima svoju izdržljivost, i moćiće da nosi određen broj predmeta, pritom svaki predmet ima svoju težinu koja varira u zavisnosti od vrste predmeta. Što se tiće invenara, prvo što ćete primetiti je to da se sada krećete slobodno, kao u recimo Diablo-u, ili bilo kojoj RPG igri na PC-u koju igrate preko miša. To daje veću slobodu za vreme igranja, i sama igra izgleda dosta naprednije.

GRAFIKA OVE IGRE NADMAŠUJE ČAK I GRAFIKU IZ IGRE BALDUR'S GATE II



Svaki igrač mora da se snalazi, jer ne možete uvek da se oslonite na saigrače





Inventori je jako dobro odrađen, po ugledu na inventori iz igre Baldur's Gate

Opet kao u Diablo-u i još ponekim RPG igrama, i u Champions of Norath-u ćete moći da u oklope, štitove i oružja ubacite različite vrste dragulja i kamenja, koji će ojačati vaše predmete, bilo u napadu ili odbrani. Igra sadrži ogroman broj nivoa, tri težine za prelazak, 10.000 predmeta koji su biti nasumično generisani. Od predmeta pored magičnih pojavljuju se i retki i unikatni, što takođe dosta utiče na igrače da igraju igru nekoliko puta, ne bi li našli sve što žele. Kamera je odrađena savršeno, i dok jednim analogom kontrolišete heroja, drugim kontrolišete kameru. Kameru možete da okrećete i da zumirate do najsitnijih detalja. Kao i igru Baldur's Gate i ovu igru može igrati dvoje ljudi na jednog konzoli, princip igranja je isti. Na jednom ekranu se nalaze oba lika, nemogu se kretati nezavisno jedan od drugog, kao ni okretati kameru i gubiti iz vida jedan drugog. Igra sadrži i igranje preko interneta, i tu mogu igrati do četvoro ljudi, ali svako je nezavistan, i može ići kuda želi i raditi šta želi, ali najpametnije je ipak igrati timski.

Grafika ove igre nadmašuje čak i grafiku iz igre Baldur's Gate II. Kamera se može totalno zumirati, tako da možete maksimalno prići akciji, ili možete udaljiti kameru i videti dosta preglednije ceo teren. Kada razgovarate sa ljudima po gradu, kamera se zumira na njih, i vide se detalji i savršeno odrađena lica, koja izgledaju dosta realno. Vide se obrve, oči koje se pomeraju, pa i usta koja približno prate tekst koji izgovaraju. Sve ovo se može videti, bez ikakvih usporenja i kočenja. Ceo Norath je prepun detalja, lepo osmišljen i modeliran. Svaki goblin ili ork koji vas napadne je adekvatno animiran i jako detaljan. Grafički efekti eksplozija, a posebno magija su više nego zadovoljavajući. Muziku varira u zavisnosti od situacije i prostora na kom se nalazite, pa ume da bude ubrzana, napeta i pomalo zastrašujuća, a sa druge strane opuštena, blaga i vesela. Glasovna gluma je neverovatno dobra, nema nikakvih grešaka što se toga tiče. Zvučni efekti su mnogobrojni i takođe više nego dobri. Čuje se svaki zamah mačem, svaki udarac o protivničko oružje, oklop ili meso. Oduševiće vas i svaki zvuk bacanja magije, hodanja kroz vodu, razbijanja kutija.

SVAKA MAGIJA MOŽE DA SE OJAČAVA, STAVLJAJUĆI NA NJU SKILL POENE, I SVAKA MAGIJA MOŽE DA IDE DO DVADESETOG NIVOA

ON LINE

Sve je više i više igara sa podrškom sa online igranje. Sony očigledno želi da što više aktivira ovu opciju i poveća korišćenje network adaptera, ne bi li sustigao već dobro rasprostranjeni XBOX Live. Pre godinu dana postojalo je svega pet igara koje su mogle da se igraju preko interneta, a sada svakog meseca možemo da vidimo igru koja između ostalog ima podršku za ovu opciju PS2 konzole.



Još dva gigantska primerka čudovišta u ovoj igri

Ova igra pruža neverovatnu količinu zabave svim ljubiteljima RPG žanra, pa i drugima. Vreme prelaska igre može trajati i preko trideset sati, dok je replay value ogroman, zbog izbora od pet igrača, izbora težine, kao i velikog broja predmeta za skupljanje. Tu je naravno i online podrška koja je još jedan bitan razlog zašto je ova igra jedan od velikih kandidata za igru meseca, a i više.

IGROMER

Izdavač SONY ONLINE ENTERTAINMENT

Developer SNOWBLIND STUDIOS

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Igra je dosta detaljna, sve izgleda prelepo i dosta realno. Champions of Norath iskorišćava PS2 konzolu skoro do maksimuma.
KONTROLA	5	Savršeno organizovane kontrole, jako dobra kamera, mogućnost rotiranja kamere
ZVUK	4.5	Dobra glasovna gluma, mnogi zvučni efekti, a ni muzika ne zaostaje puno
ZABAVNOST	5	S obzirom da igra podržava igranje preko interneta replay value je ogroman. Čak i u single-playeru replay value je veliki zbog velikog izbora igrača.



WRATH UNLEASHED

"Šta je ovo logo Lucas Arts-a na omotu, a nigde ne piše Star Wars? Izgleda da Lucas Arts ume da izda i igru koja ne zavisi samo od popularnosti Star Wars filmova"

Prošle godine je pojavio se naslov pod nazivom Gladius ova igra je bila iz Lucas Arts-ove radionice i nije imala nikakve veze ni sa Star Wars-om, a ni sa Gladijatorom. Gladius (opis Bonus #36) je bio strateški RPG koji je solidno prošao na tržištu. Baš zbog toga Lucas Arts je odlučio da iskoristi postojeći endžin i napravi još jednu igru kako bi zaradio još koji dolar. Ovaj put su napravili jednu odličnu poteznu strategiju. Wrath Unleashed se neće svideti svima, jer je previše komplikovan i naporan za većinu današnjih igrača, ali oni koji mu posvete dovoljno pažnje i vremena će se dobro zabaviti.

Priča nije ništa posebno, puna je klišea, ali obavlja svoj posao. A njen posao je da povezuje brojne misije i da ponekad zabavi igrača ponekim dobrim dijalogom. Svet u kome se dešava radnja je pretrpeo veliku kataklizmu tako da je ostao bez vode. Za tron se bore četiti velika ratnika. Tačnije dve ratnice i dva ratnika od kojih svako predstavlja jednu elementarnu silu. Zemlja, vetar, voda i vatra. Ko će pobediti zavisi samo od vas.


Opasan zeleni

Već sam ranije rekao da je ova igra potezna strategija, ali ovo nije u potpunosti tačno. Kretanje po mapi jeste po potezima, ali zato kada dođe do borbe igrač preuzima aktivnu ulogu. Same misije se odigravaju na dvodimenzionalnim mapama koje su izdeljene na polja. Na mapi se nalaze vaše i neprijateljske trupe i razne građevine. Građevine se nemogu graditi nego se samo mogu zaposedati one već postojeće. Pored redovne vojske uvek vodite i jednog heroja čija smrt znači kraj igre. Postoje dve vrste jedinica one koje mogu da bacaju magije i na one bez njih. Magje su veoma korisne i mogu da se bacaju na mapi jednom po potezu. Da bi bacali magije treba vam mana. Mana predstavlja jedini resurs u ovoj igri. Ona se skupl-


Prži vatra

ja zaposedanjem više vrsti građevina na mapi. Kada se vaša jedinica nalazi na polju gde je i građevina koja donosi manu, za svaki potez ćete dobijati jednu mali količinu mane. Zbog toga je veoma bitno što pre zauzeti građevine na mapi. Jer ako to uradi neprijatelj pre vas teško čete izvući živu glavu. Magije su raznovrsne. Variraju od napadačkih i zaceljujućih do magija koje ubijaju neprijateljsku jedinicu u jednom potezu. Ovu magiju nažalost mogu da bacaju samo heroji, dok ostale mogu da bacaju i neke jedinice. Kada vam neka jedinica pogine možete je oživeti uz pomoć magije, što opet pokazuje koliko je važno kontrolisati što veći broj građevina koje donose manu. Neke građevine pored toga što donose manu svaki potez leče jedinicu koja je okupira po par procenata. Osim građevina na mapi se takođe mogu primetiti polja različite boje. Svaki element ima polja svoje boje, kada se borite na polju svoje boje imate prednost i obrnuto. Tako da je i ovo veoma bitan strateški elemenat. Opet magija dolazi u centar pažnje jer vaš heroj može da menja boju polja koristeći magije. Same jedinice su izdeljene na klase, najslabije jedinice lako ginu u borbi, ali su zato odlični čuvari jer imaju specijalnu osobinu da neprijateljske jedinice pored njih ne mogu da prođu a da ne započnu borbu. Ovo može biti jako korisno u nekim situacijama. Ostale klase nemaju ovu osobinu, ali su zato mnogo jače i plus mogu da bacaju magije. Jedinice se osim klase dele i po načinju kretanja. Postoje one što šetaju, lete i teleportuju se. Šetači da bi stigli do cilja moraju da se kreću slobodnim poljima, letači mogu da preleću preko drugih jedinica, ali nemogu da preleću preko rupa. Teleporteri nemaju to ograničenje, tako da oni jedini mogu da prelaze preko rupa na terenu. Kada dođe do borbe igra prikazuje vašu i neprijateljsku jedinicu izbliza i kreće akcija. Svaka jedinica ima napad na daljinu i blizinu i to slab i jak. Pored običnih napada tu su i neki prosti komboi čisto da borbe nebudu previše proste. Naravno tu je i blok. Vašu jedinicu možete pomerati u svim pravcima tako da borbe deluju kao neka uprošćena 3D tabačina. Same borbe su jedini deo igre kojem je moglo biti posvećeno malo više pažnje. Veoma često će se dešavati da koristite samo jedan napad tokom cele bitke jer ostali jednostavno nisu efikasni. Posle par ovakvih borbi dosada počinje da dolazi na videlo. Misije u igri su dovoljno različite tako da neće brzo dosaditi. Biće tu klasičnih zadataka kao što je da pobedite neprijatelja,pa do toga da treba da okupirate određena polja, pa da ubijete neko drevno stvorenje i uzmete moćan artefakt. U svakom slučaju misije su zabavne. Sama igra je dosta dugačka. Pored odličnog moda za jednog igrača tu je i super mod za dva igrača. Pošto je ovo potezna igra dva igrača mogu da igraju sa samo jednim gamepadom naizmenično. Ovaj mod je popularno nazvan hot seat. Pošto je sama igra dosta komplikovana šteta što u igri nepostoji dobar tutorial. Nije da ga nema nego je jako


Stvorenja cool izgledaju



DIZAJN STVORENJA

Ova igra ima veoma specifičan dizajn stvorenja. U njoj se pojavljuju mnoga standardna mistična stvorenja. Ali ona su standardna jedino po imenu jer u ovoj igri jednorog liči na oklopnog konja kome iz donje ivice izlazi ogromno sečivo. Nekome se ovakav dizajn neće svideti, ali po meni on stvara veoma specifičnu atmosferu koja samo pomaže da se igrač uživi u radnju. Ostala stvorenja u igri nisu ni malo manje čudna. Tu su bube koje izgledaju kao da su zaštićenje metalnim pločama. Razne vrste demona su u igri, tu su takođe i obavezni zmajevi koji izgledaju stvarno opako. Svaka rasa ima po par stvorenja koja se stvarno izdvajaju svojim dizajnom. Igru treba odigrati barem na kratko čisto da bi odali počast maštovitim ljudima koji su radili na njoj.



Ledena arena

loše odrađen, zbog toga će većina igrača odustati od igranja. U igri postoji jedna zanimljiva opcija a to je da sami napravite svoju armiju koju posle možete da koristite u misijama. Ovo je dobra ideja, samo šteta što nepostoji opcija da pravimo sami svoje mape. Da ta opcija postoji trajnost ove igre bi naglo skočila.

Što se tiče grafike odmah moram napomenuti da je ovo strateška igra tako da se od nje neočekuje mnogo u grafičkom smislu. Prvo što ćete imati priliku da vidite je mapa koja iako u 3D-u izgleda poprilično prosto, ali obavlja svoju dužnost. Kada ste na mapi možete da rotirate pogled i da zumirate sliku, ali i na maksimalnom zumu sve jedinice su previše sitne. Sva sreća da je sve animirano veoma fluidno i da magije izgledaju odlično. Kada započne borbu možete da primetite da igra ima više nego solidan endžin, modeli stvorenja izgledaju odlično, lepo su izmodelovani, a i animirani. Same arene izgledaju podnošljivo, nekako su bez detalja. Magije i specijalni udarci dobro izgledaju zahvaljujući dobrim čestičnim efektima. Između misija igrač ima priliku da uživa u lepim među scenama koje su



Napad iz zemlje

rađene u endžinu igre. Tu možete da primetite da su autori posvetili mnogo vremena modelovaći ženske aktere koji nose veoma oskudnu oeću. Sva sreća pa ovo nije slučaj i sa muškim likovima. Ovo je definitovno plus izgledu igre. Sve u svemu za jednu strategiju ova igra izgleda više nego odlično. Što se tiče zvukova oni su prikladni svako stvorenje zvuči baš kako treba. Tu su razni urlici, pokliči i zavijanja koja zvuče stvarno jezivo. Iako se zvuk ne izdvaja kvalitetom, muzika je zato odlična. Stvara stvarno epsku atmosferu, ali pošto se ova igra igra dugo muzika zna da dosadi, ali zato se ona može lako isključiti u meniju. U među scenama možemo da uživamo u više nego solidnoj sinhronizaciji, ženski likovi pogotovo dobro zvuče.

Šta na kraju reći za ovu igru, osim da je obavezno nabavite ako ste fan strategija. Nažalost većina običnih igrača će ovu igru samo preskočiti jer je previše komplikovana i spora, ali to je sve samo privid jer kada jednom počnete da igrate teško ćete prestati. Igra ima neku moć da vas uvuče u taj njeni magični svet iz koga je posle veoma teško pobeći.

IGROMER

Izdavač LUCAS ARTS

Developer THE COLLECTIVE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Mapa i borbe izgledaju OK, dok među scene izgledaju odlično.
KONTROLA	3.5	Malo komplikovano na početku, plus tutorijal je loš
ZVUK	4.5	Odgovarajuć zvuk i odlična epska muzika
ZABAVNOST	4	Ako vas igra uvuče u svoj svet poprilično će te se nauživati

FREESTYLE STREET SOCCER



"Silicon Dreams nam donosi ulični fudbal vredan spominjanja. Ova igra će održati vaš fudbalski duh, ali na jedan malo drugačiji način. Osetite novi pristup fudbalu u ovoj neverovatnoj igri."

Još jedan ulični sport koji nam ovoga puta dolazi od strane Silicon Dreams-a. Videli smo ulični basket, NFL, a sada je na redu fudbal. Ovakva igra bi bila očekivana od EA Big-a, ali ni Silicon Dreams ne zaostaje puno, što Freestyle Street Soccer i dokazuje. Očigledno je da su "obične" sportske igre pomalo dosadile ljudima, pa je u poslednje vreme pojavljivanje ovakvih alternativnih naslova često. Ko bi želeo da vidi još jednu FIFU ili NBA koji se minimalno razlikuju od svog prethodnika? Ja definitino ne...



Skaterske patike u fudbalu se mogu videti samo u ovoj igri



IGRA PODRŽAVA I MULTY-TAP, PA BROJ IGRAČA KOJI MOGU IGRATI U ISTO VREME NA JEDNOJ PS2 KONZOLI PRELAZI KLASIČNI BROJ OD DVA IGRAČA.

Silicon Dreams se potrudio da za ovu igru, iako je sportskog tipa, uradi neku priču, da što više upotpuni igru i što više je približi urbanoj fudbalskoj atmosferi. Osnovna priča igre vas stavlja u ulogu jedne od bandi koja pokušava da postane najbolja u uličnom fudbalu. Obilazeći tuđe terene i izazivajući druge ekipe pokušavate da se popnete na vrh, na mesto najjače ekipe. Ovo rivalstvo se pojavljuje i u stvarnom životu i jako je često, pa je zato i u ovoj igri malo izraženije.

Kontrole u igri su malo neobične, ali ćete se na njih lako navići. Od tastera na joypadu, neki se uopšte ne koriste. Svaki napad je jednostavan, pa tako jednim dugmetom možete izvesti više različitih okreta, a drugim šutnuti loptu na jedan od mogućih atraktivnih načina. Postoji uputstvo koje će vam pomoći oko komandi i nekih osnova, a preporučuje se svima, jer će upotpuniti neke rupe u igri. Sama igra je jako privlačna i sadrži gomilu različitih poteza i udaraca, od udarca iz skoka, preko šuteva sa zemlje, do saltoa, pa i iz okreta. Dok izvodite razne trikove, polako će se puniti "netbuster" meter, a kada se on napuni do kraja, na terenu će se pojaviti svetleći krugovi. Dok imate netbuster i nalazite se u tom krugu, koji će se vremenom pojavljivati na različitim delovima terana, možete izvesti specijalni - netbuster udarac. Prvo ćete videti nešto što ste mogli videti u igrama tipa NBA Jam, slikovite poteze i animaciju, a potom ćete imati dosta veću šansu da postignete gol. Od ekipa koje većinom čine crnci, videćete i ekipe sastavljene od žena, uglavnom crnkinja takođe. Naravno, koliko god nama neobično izgledale, one su podjednako dobre kao i muške ekipe. Što se pravila igre tiče, skoro da ih i nema. Koliko sam video, u igri ne postoji faul, što znači da je krljanje maksimalno uz minimalne posledice, a takođe nema ni povreda igrača. Golman je jedan od igrača na terenu i u slučaju da u napad krenete sa golmanom, poslednji

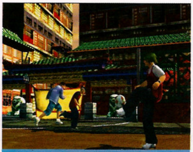


no comment

SILICON DREAMS

Osnovan u Martu 1994. godine u Engleskoj, Silicon Dreams se specijalizovao za igre sportskog tipa i proizvođač je popularnih igara Fever Pitch, Olympic Games, Chill i World League Soccer. Pored toga, izdali su i nekoliko LEGO igara. Od svih igara najviše proizvode simulacije fudbala.





Neko ima snagu, a neko tehniku



Razvija se strategija, a publika čezne sa nečim atraktivnim

igrač odbrane preuzeće ulogu golmana dok njega ne odvučete u akciju. Igrači nisu nešto iskusni u branjenju gola, pa ćete neke utakmice završavati sa neverovatno velikim rezultatima, ali naravno na većoj težini će sve ići malo teže. Freestyle Street Soccer pored moda za dva igrača ne može da se ponosi ničim drugim. Nema dobro osmišljenih modova koji će vas dodatno zaokupirati.

Grafički igra izgleda sasvim dobro i ne zaostaje ni u jednom pogledu. Modeli igrača su dobro dizajnirani i detaljni, pozadine su prepune tekstura, publika je takođe dobro odrađena i nećete videti one stare 2D sličice u pozadini. Muzika u igri je stalno prisutna i sasvim odgovarajuća, a ono što ćete dosta više slušati su razne izjave i dovikavanja. Publika se oglašava sa vremena na vreme i čućete razne komentare, a različite stvari ćete čuti i od saigrača. U toku napada saigrači će vas bodriti, ali u slučaju da propustite šansu, oni će vas ispljuvati i vređati.

Ovaj fudbal je više zabavan nego ozbiljan i videćete dosta nerealnih poteza, kao i mnoge druge stvari koje se ne dešavaju u pravom fudbalu. Ako vam je dosta ozbiljnog fudbala, a ipak vam je fudbal uvek tu negde u glavi, uzmite Freestyle Street Soccer, jer je više nego zanimljiv, posebno kada se igra u više igrača. Igra podržava i multy-tap, pa broj igrača koji mogu igrati u isto vreme na jednoj PS2 konzoli prelazi klasični broj od dva igrača, a tada igra dostiže maksimum zabavnosti i zaokupiće vas više nego što mislite.

FREESTYLE STREET SOCCER, PORED MODA ZA DVA IGRAČA, NE MOŽE DA SE PONOSI NIČIM DRUGIM. NEMA DOBRO OSMIŠLJENIH MODOVA KOJI ĆE VAS DODATNO ZAOKUPIRATI.





special - Ovako ćete i vi izgledati kada budete gubili 11-0 od strane ženskog tima (taken from Lord-vs-Grunt match)

IGROMER

Izdavač ACCLAIM

Developer SILICON DREAMS

GRAFIKA 4.5 — Sasvim dobra grafika, detaljne pozadine sa dosta textura.

KONTROLA 4.5 — Neobično raspoređene kontrole, ne koriste se svi tasteri, dosta različitih šutova za izvođenje.

ZVUK 4 — Muzika je stalno prisutna, ali ne previše glasna (osim ako je ne podesite da bude) tu je i dosta uzvika i vrisaka od strane igrača.

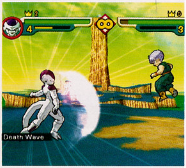
ZABAVNOST 4 — Jako zabavno za dva igrača, neće vam dosaditi ni posle pet sati igranja, ali pored moda za dva igrača nema drugih dodataka.

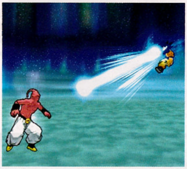
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



"Nastavak jedne od najprodavanijih tuča za PS2 je ispravio mnoge mane originala i uveo veliki broj zanimljivih elemenata u igru koju su Dragon Ball Z fanovi jedva dočekali"

Suguran sam da ima jako malo ljudi koji nisu čuli za Dragon Ball Z, anime koji je stekao svetsku slavu i čija popularnost ne prolazi ni posle više od 15 godina. Dragon Ball anime serijali, a posebno najpopularniji Dragon Ball Z, poslužili su kao inspiracija za mnoge igre različitih žanrova na svim sistemima još od osamdesetih, pa čak do danas. Ni jedan drugi žanr igara ne može da prenese atmosferu intenzivnih borbi iz serije kao klasične borilačke igre (Bilo je i poteznih DBZ tuča, RPG-a kao i igara sa kartama). Posle mnogo 2D borilačkih igara sa DBZ likovima, za Super Nintendo, Mega Drive 2 i PS One, koje su bile diskutabilnog kvaliteta i uglavnom nisu prelazile granice Japana, DBZ fanovi su pre dve godine najzad dobili prvu kvalitetnu 3D DBZ borilačku igru za PS2, Dragon Ball Z Budokai. Fanovi sa svih kontinenata nestrpljivo su čekali novi nastavak koji bi trebalo da ispravi mnoge mane originala. Na svu sreću, Budokai 2 je daleko kvalitetniji naslov. Najveća mana prvog dela je bio mod za jednog igrača koji je prosto rečeno bio dosadan i frustrirajuć. Pored toga, nije najpreciznije pratio dešavanja iz serije. Ovde je to ispravljeno uvođenjem sasvim novog moda igranja pod nazivom Dragon World. Druga mana prvog dela je bio previše loš borbeni sistem, što je takođe ispravljeno. Ubačeno je mnogo 'novih' likova tako da ih je sada ukupno 34. Kao i u prvom delu, glasove su pozajmili glumci koji sinhronizuju američku verziju DBZ-a. Priča dosta verno prati onu iz serije uz par izuzetaka koji se mogu tolerisati. Budokai 2 počinje sa početkom DBZ sage, ali veoma brzo stiže do pojave Majin Buua gde usporava i detaljnije objašnjava situaciju. Kroz mnoge dijaloge, igrači će uživati u svima poznatoj priči po mil-





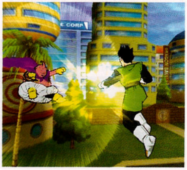


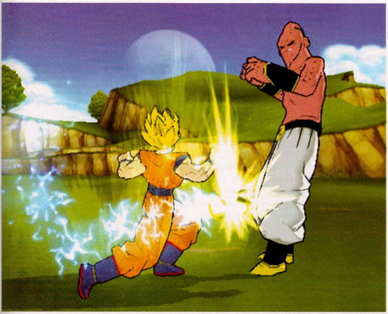
ioniti put, ali to je DBZ, koji nikada ne može da dosadi. Pošto većina ljudi poznaje priču DBZ-a, na njeno objašnjavanje nije utrošeno

"BORBE SU SADA MNOGO BRŽE I ATRAKTIVNIJE, A UZ TO I LAKŠE ZA KONTROLU. GRAFIKA JE VIDNO POBOLJŠANA U ODNOSU NA PRVO IZDANJE."

mnogo vremena, ali to i nije neka mana, jer su developeri skoncentrisali svu svoju pažnju na samu igru što je svakako plus.

Posle fenomenalnog anime introa, pojavljuje se glavni meni u kome imate nekoliko opcija. Prva i najvažnija je Dragon World tj. kampanja. Tu je naravno World Tournament koji je odlično mesto za zarađivanje Zennya. Ako ste početnik, za vas je tu odlično uputstvo. Sledeća opcija je veoma bitna, a to je Skill Shop. U Budokaiu 2 ne postoje RPG elementi, tako da likovi ne mogu na taj način da stiču nove veštine. Da bi se ovo nadoknadilo, ubačene su karte koje predstavljaju veštine, premete, magije, komboe itd. Te karte pronalazite u Dragon Worldu ili ih kupujete u Skill Shopu za Zennye. Svaki lik ima određeni broj polja u koja se stavljaju te karte. Što je karta ređa tj. jača, više mesta zauzima. Ovim sistemom je odlično rešeno napredovanje likova, a uz to je i povećana trajnost igre, jer je potrebno mnogo vremena i truda ako želite da sakupite sve kartice. Naravno, svaki pravi DBZ fan će to i postaviti sebi kao cilj :) U igri postoji i klasični mod za dva igrača u kom se mogu koristiti standardni likovi ili likovi koje ste vi lično opremili sa osvojenim karticama. Tu je skrivena još jedna stvar koja će zainteresovati fanove, a to je da mogućnost razmene kartica između dve memorijske kartice tj. između dva druga ili drugarice. Kampanja tj. Dragon World mod je nešto sasvim novo i predstavlja veoma zaraznu društveno-borilačku igru. Pitate se zašto društvenu - zato što ćete, kada ga pokrenete, dobiti pogled na prelepu dvodimenzionalnu tablu koja je izdeljena na polja



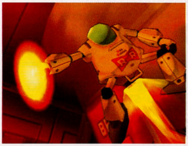


LIKOVI

U DBZ Budokai 2 postoji veliki broj raznovrsnih likova, svako sa svojim potezima i magijama. Uz pomoć karata svakog lika možete totalno prilagoditi svom načinu igranja što predstavlja posebnu pogodnost. Od likova tu su: Android 16, Android 17, Android 18, Captain Ginryu, Cell, Dabura, Dr. Gero, Frieza, Gohan, Goku, Goten, Great Saiyaman, Hercule, Kid Buu, Kid Trunks, Krillin, Majin Buu, Nappa, Piccolo, Raditz, Recoome, Super Buu, Supreme Kai, Teen Gohan, Tien, Trunks, Vegeta, Videl, Yamcha.

Tu su i petorica veoma zanimljivih boraca koji predstavljaju krem DBZ-a (Fusion fighters, dva lika spojena u jednog radi ultimativne moći) Vegeto, Gokule, Tiencha, Gotenks i Kibitokai. Svaki borac ima standardni kostim i još dva dodatna. Neke likove otključavate u Dragon World modu, neke kupujete, a neke osvajate u skrivenim mini igrama. Sakupiti sve borce je stvarno veliki izazov kome će se samo najhrađbriji odazvati.

kao u nekoj društvenoj igri. Vaše i neprijateljske likove predstavljaju male figurice, a igra se igra potez po potez. Pred svaku misiju možete da izaberete kog lika ćete voditi pored Gokua. Svaki lik može da se pomera po jedno polje po potezu. Ovakav način igranja dozvoljava veliki broj načina prelaska kampanje i s tim povećava želju za ponovnim igranjem. Kada se vaša i neprijateljska figura sretnu, počinje tuča koja je klasična 3D realtime borba. Na nekim poljima se mogu nalaziti karte ili predmeti koje treba pokupiti pre neprijatelja. Pored tih očiglednih predmeta, neka polja čuvaju zakopane premete. Da biste proverili da li na vašem polju postoji neki takav predmet, morate predati jedan potez. Nisu sva polja ista i iako je veliki broj neutralan, postoje polja koja imaju razna ograničenja, npr. zabranu korišćenja bloka ili magija, a na nekim poljima energija likovima konstantno opada. Sve



ove začkoljice pozitivno utiču na igrivost, jer da je ova igra samo prosta tuča kao sve ostale, ne bi bila ni blizu ovako interesanta. Svaka čast autorima na idejama.

"ŠTO SE TIČE SAME BORBE ONA JE TAKOĐE VRLO DOBRA, ALI NE SAVRŠENA. POSTOJE UDARAC RUKOM, NOGOM, BLOK I ENERGETSKI TALAS. SVE OSTALO SE IZVODI KOMBINACIJOM OVIH TASTERA."

Borba je očigledno prilagođena masama, jer poteza nema mnogo i lako se izvode, ali baš zbog toga svaka borba izgleda veoma atraktivno, jer magije i fancy potezi šljašte na sve strane. Uvedeni su novi specijalni napadi koji nanose mnogo štete neprijatelju, ali se mogu izbeći ako neprijatelj pritisne isti taster koji ste vi pritisnuli. Naravno sve ovo traje jako kratko. Tu su i napadi čija jačina raste ako brzo rotirate analogne palice u krug. DBZ ne bi bio DBZ da nema onih brzih i agresivnih okršaja gde se na stotine udaraca plasira u deliću sekunde. Kada do ovoga dođe, pobednik je onak koji je brže pritiska tastere za napad. Svi ovi dodatni elementi borbu



DRAGONBALL Z BUDOKAI 2 武道会

čine zanimljivom i raznovrsnom, tako da teško dolazi do zasićenja istom. Arene su odlično napravljene i svaka ima mesto gde, ako bacite neprijatlja, dolazi do scene u kojoj neprijateljevo telo ruši objekte u pozadini, gomilu stena ili zgrada. Naravno borba nije bez mana. Prva mana je to što još uvek ne postoji skok i čučanj. Pored toga, likove ne možete svojom voljom odvojiti od zemlje i početi da letite, nego se to samo desava nakon određenih udaraca ili magija. Takođe je glupo izvedeno kretanje po dubini ekrana.



Goku ispred Capsule Corp-a

Da biste napravili iskorak napred/nazad, morate da pritisnete blok i gore/dole istovremeno. Ovo je krajnje nelogično sa obzirom da tasteri gore i dole sami po sebi ne rade ništa. U prvom delu je bio prisutan jedan problem koji je na svu sreću ovde ispravljen. Različiti likovi u prvom delu su se ponašali identično, tako da je bilo sasvim sve jedno sa kojim likom se igra, što ovde nije slučaj. Tajminzi kod komboa i specijalnih napada se razlikuju od lika do lika, tako da je igranje sa svakim novim likom različito iskustvo.

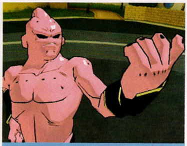
Još jedna stvar koja dodatno poboljšava igranje je uvođenje fusion likova. U Budokai 2 možete da igrate sa svim mogućim fusion likovima, koji prestavljaju prave mašine za ubijanje i zbog toga su veoma zabavni za igranje (više o likovima pročitajte u dodanom boxu). Kao što sam spomenuo pored Dragon Worlda, tu je i World Tournament. Na turnirima se borite protiv raznovrsnih protivnika i ako pobedite dobijate pozamašnu sumu Zennya kojima posle možete da kupite neku novu kartu ili možda neku novu borbenu arenu. Potrebno je dosta vremena da se igra dovede kraju, ali tek tada počinje prava zabava. Za pronalaženje svih mogućih skrivenih stvari u igri je potrebna večnost, što je ostvarenje snova svakog DBZ fana.

Da bi neka DBZ igra izgledala kako treba, postoji samo jedno rešenje, a to je upotreba cel-shadinga. Naravno, tu tehniku su i koristili autori Budokaia. Svaki lik je u igru prenešen savršeno iz animea. Mislim da mnogo bolje od ovoga i nije moguće. Pored odličnih modela likova, arene takođe veoma dobro izgledaju i pune su detalja. Animacija likova je savršena i svaki potez izgleda baš kao u animeu, dok specijalni efekti izgledaju možda čak i bolje nego u samoj seriji. Naravno, dobra tuča ne bi bila to što jeste bez odgovarajućih zvučnih efekata. I ovaj segment je obavljen besprekorno, pa udarci, eksplozije i jauci zvuče baš kako što treba. Glasovi likova su podnošljivi, uglavnom zvuče dobro, ali dešava se i da zvuče smešno u ne baš smešnim situacijama. Iskreno se nadam da će u sledećem delu biti ponuđena opcija biranja između američkih i japanskih glasova. Tokom strateških delova idu opuštene pesmice na nivou najkvalitetnijih RPG naslova, dok u borbama ide ona 'pržilačka' muzika koja atmosferu diže do granice usijanja. Iz svega ovoga može se izvući samo jedan zaključak, a to je da

"INTELIGENCIJA KOMPJUTERSKIH LIKOVA JE POVEĆANA, TAKO DA VEČ NA NORMAL TEŽINI PREDSTAVLJAJU STVARNO OPAKE PROTIVNIKE."



High kick!



Evil buu izgleda baš zlo

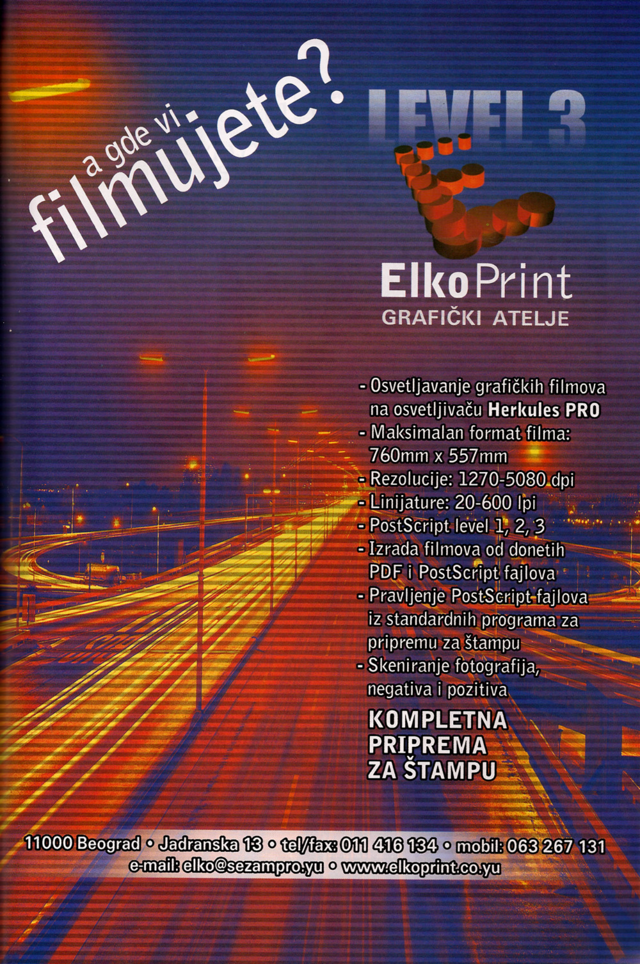
Budokai 2 izgleda i zvuči baš kao i serija, što je više nego dovoljno. Ovu igru svaki DBZ fan jednostavno mora da poseduje. Budokai 2 je jedan od onih nastavaka koji stvarno zaslužuju broj 2 pored svog imena. Bukvalno svaki aspekt igre je doteran do veoma visokog nivoa. Ako niste DBZ fan, takođe vam preporučujem ovu igru pošto je stvarno zabavna i opuštajuća. Naravno, nije bez mana, ali te mane su toliko sitne da se skoro ne primećuju od ostalih kvaliteta koji bukvalno isijavaju iz ove igre. Za kraj tri reči: Igrajte i uživajte!!!



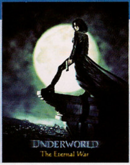
IGROMER

Izdavač ATARI | Developer DIMPS

	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Igra u nekim trenucima izgleda bolje i od serije
KONTROLA	4.5	Dobre kontrole, ali možda malo previše uprošćene
ZVUK	4.5	Odlični zvuci i fenomenalna muzika, ali prosečni američki glasovi
ZABAVNOST	5	Ostvarenje snova svakog DBZ obožavatelja


a gde vi
filmujete?
LEVEL 3
ElkoPrint
GRAFIČKI ATELJE
- Osvetljavanje grafičkih filmova na osvetljivaču Herkules PRO
- Maksimalan format filma: 760mm x 557mm
- Rezolucije: 1270-5080 dpi
- Linijature: 20-600 lpi
- PostScript level 1, 2, 3
- Izrada filmova od donetih PDF i PostScript fajlova
- Pravljenje PostScript fajlova iz standardnih programa za pripremu za štampu
- Skeniranje fotografija, negativa i pozitiva
KOMPLETNA PRIPREMA ZA ŠTAMPU
11000 Beograd • Jadranska 13 • tel/fax: 011 416 134 • mobil: 063 267 131
e-mail: elko@sezampro.yu • www.elkoprint.co.yu

UNDERWORLD: THE ETERNAL WAR



"Još jedna igra rađena po filmu, nažalost podzemnog kvaliteta tako da će privući samo fanove filma. "



Prošlogodišnji film Underworld je pokupio odlične kritike pre svega zbog zanimljive radnje i dobrih akcionih scena. Radnja filma je možda bila malo preterana, ali to se nije primećivalo toliko zbog kvalitetne atmosfere tokom celog filma. Vampiri protiv vukodlaka nije neka tema, ali je veoma zanimljiva borba. Posle tako dobrog filma, fanovi su čekali igru radjenu po njemu i na njihovu žalost dočekali su je.

Sama igra je sklepana na brzinu, bez ikavog truda i kreativnih ideja. Uzeta je gomila isečaka iz filma i imena likova koji su kako tako prebačeni u igru i sve to je upakovano u očajan endžin. Možda ova igra nije baš toliko loša tj. možda i ima neke vrednosti, ali je u svakom slučaju veliko razočarenje, jer je moglo daleko bolje. Među igračima će jako loše proći iz dva razloga: 1) izdata je samo u Evropi i 2) postoji gomila boljih igara ovog žanra koje će većina ljudi radije igrati.



Nadam se da će na igri poraditi malo više od mesec dana, kada izađe drugi deo filma.

Priča prati radnju filma, ali ne doslovno. Autori su je prilagodili kako bi igra bila zanimljivija, što stvarno žalosno zvuči. Između misija ćete imati prilike da gledate isečke iz filma koji su odličnog kvaliteta, što je barem nešto. Tokom samih misija nikakve detalje u vezi priče nećete saznati, tako da vam ostaje da pažljivo čitate dugačke i dosadne


opaka vampirka

brifinge pre svake misije, ako niste gledali film tj. ako niste upućeni u radnju. Glavni zadatak priče u igrama je da vas motiviše na igranje, ali u igrama koje su rađene po filmovima to nije slučaj. U tim igrama bi ostali birate između vukodlaka i vampira. Izbor rase bi trebalo da utiče na način igranja, ali su razlike više kozmetičke. Vampiri mogu visoko da skaču, mogu da koriste veoma jake udarce rukama i nogama, mogu da povećaju svoju brzinu kretanja i naravno da se leče. Pored tih veština, veoma vešto barataju i sa raznim oružjima. Vukodlaci mogu da po želji prelaze između ljudskog i zverskog oblika. U ljudskom obliku su slabi i


roštiljanje sa dve mašinke

spori, ali mogu da koriste oružja, dok su u formi vukodlaka mnogo jači i brži, ali osim napada rukama nemaju ništa. Po izboru rase možete da izaberete lika koga ćete voditi. Za obe rase tu je po četiri lika od kojih su neki čak i iz filma. Svaki lik ima karakteristike kao što su snaga, brzina itd. Ta četiri ponuđena lika se i po karakteristikama, a i po izgledu toliko malo razlikuju da slobodno možete zatvorenim očima birati lika, jer nikakvu razliku u igri nećete osetiti. Kada počne igra, primetićete lošu grafiku, ali o tome kasnije. Misije se uvek dešavaju noću i po veoma sličnim lokacijama.

"ZA RAZLIKU OD, NA PRIMER, LORD OF THE RINGS IGARA, KOJE FILM PRETAČU U IGRU SA TAKVOM LAKOĆOM, UNDERWORLD JE ISPOD PROSEKA I JEDINO GA IZVLAČI POPULARNOST FILMA."

elementi trebalo da privuku igrača, ali u ovom slučaju baš kao što je priča loša tako je i ostatak igre loš.

Voleo bih kada bih mogao da kažem nešto pozitivno u vezi ove igre, ali to se izgleda neće desiti. Underworld već posle pola sata igranja postaje dosadan svojom repetivnošću, što dovoljno govori o njegovom 'kvalitetu'. Na početku igre možete da

Ovo me je podsetilo na neke veoma stare igre. Same kontrole su živi očaj, zamišljene su odlično, ali realizovane jako loše. Levom palicom se krećete, dok bi desnom trebalo da nišanite. Znači, u kom pravcu uperite desnu palicu tamo pucate. Ovo je dobra ideja i trebalo bi da da ogromnu slobodu upravljanja, ali to u praksi ne funkcioniše tako. Najčešće ćete pucati samo napred i čekati da vam neprijatelji izađe pred nišan. Kada se nekako naviknete na kontrole,



igra je dosta nasilna

počećete da primećujete druge stvari. Menjanje oružja je jedan od primera. Vašem liku treba oko pola godine da promeni oružje, što zna da iživcira kada na vas skače gomila neprijatelja koja nema strpljenja da sačeka da se vi smilujete da polako izvučete drugo oružje. Kada sam već kod neprijatelja, mogu da kažem da je njihova inteligencija ravna nuli. Valjda zbog toga napadaju uvek u velikim grupama. Autorima je očigledno bilo lakše da naprave endžin koji može da izgura i po 20-tak likova na ekranu nego da isprogramiraju veštačku inteligenciju neprijateljima. Tokom misija ćete skupljati razne predmete, a kada bi još i znali šta ste pokupili, gde bi vam kraj bio. Jedini način da vidite šta ste pokupili je da stalno proveravate inventar, što je užasno dosadan i naporan posao.

Kada vam poginu svi saborci, pritiskom na taster pozivate nove... Komentar nije potreban. Nivoi nisu preterano dugački i dosta se brzo prelaze, ali moram priznati da znaju da budu veoma teški, ponajviše zbog loših kontrola sabranih sa ogromnom količinom neprijatelja koji dolaze u talasima. Sama oružja u igri su dosta korisna, ako se naviknete na nišanjenje. Tu su razni pištolji, mašinke, sačmare, bacač plamena, bazuka itd. Ova igra ne predstavlja neku vrhunsku zabavu, ali ako vam je baš jako dosadno poslužiće da vas zabavi par dana.



katedrala

Grafika je na nivou prve generacije PS2 naslova (neke PS One igre izgledaju bolje). Okruženje je prosto i obavijeno očajnim teksturama. Dizajn svega u igri je krajnje diskutabilan. Modeli u igri

"NAJVEĆI PROBLEM JE ŠTO JE SVAKA MISIJA TOTALNO LINEARNA. UVEK POSTOJI SAMO JEDAN PUT SA KOGA SE NI MILIMETAR NE MOŽE SKRENUTI."

Ubijanjem neprijateljskih spodoba, vaš lik stiče iskustvo, kada ga stekne dovoljno, morate da čekate kraj misije, jer jedino između misija možete da povećavate svoje statistike. Problem je u tome što se promene skoro uopšte ne primećuju, ali ipak moram odati poštovanje autorima na pokušaju ubacivanja RPG elemenata, i to je nešto. Nisam napomenuo jednu bitnu činjenicu, a to je da u borbu nikada ne idete sami. Uvek je tu 5-6 pripadnika vaše rase koji će vam pomagati, ali isto tako i odmagati pucajući na vas. Na te saborce ne možete nikako da utičete, što je problem, jer su kao i neprijatelji veoma glupi i srljaće u smrt slepo. Programeri su i taj problem kreativno rešili.

izgledaju kao da su napravljeni od plastelina, a tako se i kreću. Specijalnim efektima nema ni traga. Igra barem relativno glatko radi, uz veliki broj neprijatelja na ekranu. To ne pomaže mnogo da se skloni pažnja sa svega ostalog.

Zvuk je takođe ispod proseka. Sve zvuči nekako veštačko i neodgovarajuće. Jedino je muzika svetla tačka. Tokom akcije u pozadini se može čuti stvarno odlična muzika koja će vas barem malo motivisati da po milioniti put ubijete grupu poptuno indentičnih neprijatelja. Glasova u igri skoro i da nema, jer ni neprijatelji, a ni vaši saborci baš nisu

BONUSI

Pošto su autori shvatli da niko ne bi igrao ovu igru kako bi otključavao razne bonuse, oni su ponuđeni odmah u glavnom meniju. U bonus podmeniju možete da pogledate dva trailera za film DVD kvaliteta. Pored trailera, tu možete naći i grupicu zanimljivih slika sa snimanja, ali čak i tu postoji neki problem... slike su male i ne mogu se uveličavati. Što se stvari koje su mogli ubaciti tiče, opcija preslušavanja muzike bi bila cool, jer je ona definitivno najsvetlija tačka ove igre, ali tako nečega naravno nema.

pričljivi što nikako ne pravi dobru atmosferu. Zaobiđite ovu igru u širokom luku - igra jednostavno nema šta da ponudi. Ako vam se svideo film, pogledajte ga ponovo i preskočite mučenje ovom, nazovimo je igrom po filmu. Ako imate potrebu za kasapljenjem svega živog i mrtvog, na tržištu postoje mnogo bolji naslovi koji će vam pružiti taj tip uživanja za razliku od ove igre koja jedino može da pruži dosadu i nerviranje.



IGROMER

Izdavač PLAY IT ! | Developer PLAY IT !

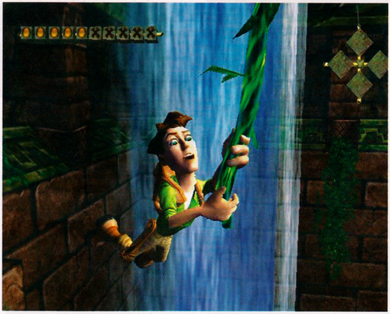
Ocena		Komentar
GRAFIKA	2.5	Očajni modeli i okolina, ali barem može da prikaže gomilu neprijatelja od jednom
KONTROLA	2.5	Kontrole su blagi užas
ZVUK	3.5	Neuverljivi zvuci, ali zato odlična muzika
ZABAVNOST	3	Akcija plus primitivni RPG elementi, zabava za par poslepodneva

PITFALL: THE LOST EXPEDITION



"Legenda je doživela još jedan deo, ovoga puta u punom 3D okruženju. Pitfall Harry je još jednom sa nama u ovoj novoj uzbudljivoj avanturističkoj platformi."

Prvi Pitfall Harry se pojavio 1982. godine. To je jedna od prvih igara koju su mnogi igrali, a mnogi se nisu ni rodili kada je izašla. Pitfall Harry iz 1982. je bio sačinjen od tri bloka boja i trčkarao po beskonačno velikom svetu, prepunom krokodila, škorpiona, bara preko kojih je morao da skače i lijani na kojima se ljuljao. Usput se pojavljivalo i zlato koje je skupljao. Pitfall Harry je doživeo nekoliko nastavaka na Atari Jaguaru, Sega Genesisu, pa i Game Boy Advanceu. Sada se Pitfall vraća još jednom i oprobava na konzolama novog doba.





Dugo nismo videli Pitfalla na lijanama

Priča počinje u avionu, gde je Pitfall Harry istraživač sa Dr. Bernard Bittenbinderom i Nicole. Nažalost, avion se ruši i pada u Peruviansku džunglu.

"KADA SU VAM RUKE PRAZNE, MOŽETE SKUPLJATI RAZNA BLAGA, A SA NJIMA MOŽETE KUPITI PREDMETE KOD LOKALNOG ŠAMANA."

Družina mora da iskoče iz aviona, ali nema dovoljno padobrana. Igra počinje na mestu pada aviona i vi, u ulozi Harrya, treba da pronađete izgubljene predmete koji su raštrkani po džungli, kao i putnike iz aviona, koji su negde izgubljeni.

Počevši od prvog nivoa, skakaćete preko jama, koje pokušavaju da vas progutaju, preko aligatora i reka, izbegavajući smrtonosne zmije. Ponovo ćete se ljuljati na lijanama da biste preskočili na drugu stranu prepreka i spuštati se niz merdevine, dok vas dole čeka gomila opasnih bića, ali ovoga puta je sve urađeno u 3D-u. Harry sada pored drugih stvari može i da napada. Svaki neprijatelj na koga naiđete zahteva poseban način na koji ćete se boriti sa njim. Nekada ćete hteti da izbegnete borbu da bi Harry mogao da se šunja okolo i pokupi šta treba, a da ne bude primećen. U igri morate skupiti neke predmete koji će otključati druge prostore i nivoe, inače nećete moći da napredujete dalje. Ponekad ćete imati izbor da odaberete put kojim ćete ići. The Lost Expedition je prepun zagonetki, od njih neke čine čitave nivoe, a neke su delovi



Ovo je melem za oči kada se setimo originala



Čudna bića se pojavljuju u igri

koji vode ka sledećem nivou. Dok napredujete kroz igru, učićete kako da uradite nove stvari i kako da koristite razne predmete, što će vam pomoći tokom igranja. Kroz igru ćete nailaziti na gomilu predmeta. Strelicama birate predmete, a desnom analognom palicom pomerate ruke. Ti pokreti imaju različito delovanje u zavisnosti od predmeta koje koristite. Zamahujući bakljom, držaćete slepe miševe na odstojanju, pritiskajući dole dok stojite u vodi, možete napuniti svoju posudu, a pritiskajući gore, Harry će tu vodu i popiti.





Svi vole Pitfalla

Od stvari koje se prodaju, tu je sve: od mape koja pokazuje lokacije svih predmeta do specijalnih poteza i napada, koje ne možete naučiti kroz igru. Edge of Reality je solidno uradio grafiku za igru i nije razočarao fanove. Nivoi su ogromni, detaljni i šaroliki. Animacije su impresivne, posebno kada se vide Harryevi akrobatski potezi. Svaki pokret i skok je precizan. Specijalni efekti, kao što je vodopad ili pomeranje lišća dok se Harry kreće kroz njih su prelepi. PS2 verzija igre ne podržava Progressive Scan, koji je podržan samo u XBOX verziji igre. Ponekad ćete imati problema sa kamerom, jer nećete imati preglednost terena. Isprečiće vam se neki predmet ili slicno, ali to se retko dešava. Muzika se savršeno uklapa, jer je sva u fazonu džungle. Harry voli da priča i čućete dobru glasovnu glumu kada on započne razgovor.

Pitfall će vas držati budnim od introa do završne scene. Neprestana akcija i prelepa atmosfera ulepšaće vam igranje. Bili vi fan Pitfalla ili ne, ovu avanturističku platformu bi trebalo da imate u svojoj kolekciji.



Tu su uvek neke zagonetke i prepreke

BONUSI

Originalni Pitfall (Arcade) je odgovoran za nastanak mnogih modernih platformskih žanrova. Da nije ove igre, nikada ne bismo iskusili avanture Pifall Harrya, kako skače preko provalija, pentra se uz merdevine, skakuće po lijanama. Od prvog Pitfalla, mnoge platforme su smišljene po sličnom konceptu, samo su pravljene novijim i modernijim tehnologijama. Ipak Pitfall je začetnik svega toga. Evo i liste većine verzija Pitfall-a i sistema za koje su se pojavili:

Arcade: Pitfall, Pitfall II

Atari 2600: Pitfall II: Lost Caverns, Pitfall!

Atari 5200: Pitfall, Pitfall II

Colecovision: Pitfall II, Pitfall!

Commodore 64: Pitfall, Pitfall II: Lost Caverns

Super Nintendo: Pitfall: Mayan no Daibouken, Pitfall: The Mayan Adventure

GameBoy Color: Pitfall GB, Pitfall: Beyond the Jungle

GameBoy Advance: Pitfall: The Lost Expedition, Pitfall: The Mayan Adventure

MegaDrive 2, Pitfall: The Mayan Adventure

Sega 32X: Pitfall: The Mayan Adventure

Sega CD: Pitfall: The Mayan Adventure

Jaguar: Pitfall: The Mayan Adventure

PC: Pitfall: The Mayan Adventure

PlayStation: Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Playstation2: Pitfall: The Lost Expedition

Gamecube: Pitfall: The Lost Expedition

XBOX: Pitfall: The Lost Expedition

IGROMER

Izdavač ACTIVISION | Developer EDGE OF REALITY

Ocena		Komentar
GRAFIKA	4	Nivoi su prelepo dizajnirani i realizovani, sve je dosta detaljno.
KONTROLA	4	Vrlo jednostavne kontrole, možete menjati ugao kamere i prebaciti pogled u prvo lice
ZVUK	4	Jako dobar zvuk. Pokreće ga Dolby Pro Logic II. Čisti zvučni efekti, dobra muzika.
ZABAVNOST	4	Pitfall Harry je sjajna avantura, replay value nije loš, igra nije ukaljala ime originala



DRAKENGARD

"Usamljeni vitez se bori da zaštiti devojku koju zove sestrom i osveti svoje roditelje. Bila bi to klasična priča da taj vitez koji mrzi zmajeve nije u paktu sa zmajem koji prezire ljude i da taj vitez ne prihvata borbu i pokolj kao lično zadovoljstvo"

Mnoge igre su do sada koristile masovne borbe hladnim oružijima kao osnovu igre. Neke su čak to mešale sa letovima na zmaju (setimo se samo Unreala sa Amige). Ova igra nudi baš tu kombinaciju, tako da se ne može pohvaliti nekom originalnošću, ali dizajneri su pokušali da sve to pomere na jedan kvantitativno i kvalitativno viši nivo. Sa džinom poput Square-Enixa kao podrškom, Cavia je mogao sebi da dozvoli da eksperimentiše.



Pozadinska priča je uspešna varijacija na već poznatu temu. Zla imperija iz samo njoj poznatih razloga napada alijansu koja čuva kapije sveta. Postoje četiri kapije, tri građevine i boginja tj. devojka u kojoj živi duh boginje. U toku velikog napada na zamak alijanse u kome je boginja, Caim mladi vitez, inače prilično blizak sa devojkom-boginjom, biva teško ranjen, ali ne odustaje i nastavlja da se bori. Kada do njega dopru vesti da su imperijalni vojnici uspešno upali u zamak, brzo se vraća i uspeva da eliminiše napadače još u dvorištu, ali smrtno ranjen se već jedva kretao. U dvorištu nailazi na zmaja izbodenog svim mogućim oružijima i vezanog lancima za zemlju. Zmaj je kao i Caim bio na kraju svog puta. Iako mrzi zmajeve, on ipak sklapa pakt sa njim. Za trenutno izlečenje njihovi životi postaju jedan. Ako jedan umre umire i drugi. Pakt sa tako moćnom zveri donosi i snagu i moć, cena za tu moć bila je Caimov glas. Iako nem Caim, je napokon imao dovoljno snage da svoju godinama gomilanu mržnju istrese na imperiji.



Kao što rekoh izvođenje je viđeno već bezbroj puta. Caima posmatrate sa leđa i svesrdno se trudite da fronclate, lomite i nabadate protivnike. Naravno, protivnika ima mnogo, ali nisu preterano bistri, te ćete ih lemati i lemati u velikim količinama. Biti u gužvi je prilično opasno, ali nosi i mogućnost velikog profitiranja. Ako niste u gužvi, veoma je teško postići velike nizove udaraca, a mnogo toga u ovoj igri je zasnovano na uspešnom pravljenju velikih comboa. Pre svega, to vam je skoro jedini način da obnovite energiju. Posle 17 uspešnih napada, pojaviće se mala zelena kuglica koja obnavlja energiju. Ako nastavite dalje pojaviće se veća i tako dalje. Ukoliko vam je energija puna pojaviće se crvene kuglice koje na dodir eksplodiraju i uz mali efekat na energiju razbacaju neprijatelje oko vas. Važniji efekat crvenih kuglica je da zamrznu niz do sledećeg napada te ste slobodni da lutate i tražite najveću gomilu, ne bi li combo bio što veći i uspešniji. Ako dosegnete ciftu od 100, dobićete i crveno-crnu kuglicu koja će na izvesno vreme drastično pojačati vaše napade. Osim toga, veliki comboi donose i velike bonuse u iskustvenim poenima.

Početni mač svakako nije jedino oružije koje ćete koristiti. Usput ćete skupljati druga oružja sa sasvim drukčijim karakteristikama koja zahtevaju i drugačiji pristup borbi. Naravno, neka će biti efikasnija od drugih na



U škripcu sa vremenom zmaj je pravi spas

određenim neprijateljima, ali ako želite da ona ostanu efikasna, morate ih često koristiti, jer svako oružije u igri ima četiri nivoa, koje dobija dok vi kasapite protivnike njime. Kako oružije dobija na nivioma, ne samo da jača po pitanju oštećenja koje nanosi, nego povećava i broj napada koje možete izvesti sa njim bez pauze, što je veoma važna



MONOTONIJA

Sve igre ovoga žanra imaju problem sa monotonijom stvorenom identičnim protivnicima. Ovde je to kao i sve drugo dignuto na viši nivo. Ubijaćete po 200 i više identičnih protivnika po nivou. Jeste da se non-stop pojavljuju nove vrste neprijatelja, ali sam broj njih po nivou skoro da ubija tu stavku. Ukoliko možete da se posvetite klanju i da vam to skrene pažnju, nećete primetiti tu manu, ali ona je realno tu, naročito na slobodnim ekpedicijama gde imate i po 800 protivnika na samo jednoj ekspediciji.

karakteristika. Ipak, vitlanje ma koliko efikasno nije preterano sigurno. Zaletanje i napad razbacuje sve na kraćem razmaku ispred Caima. Takođe, oružije može jednom ili više puta zasijati u toku serije napada, što omogućava specijalan napad koji ima malu zadršku i ostavlja vas otvorene, ali deluje prilično razorno na okolinu. I kao da sve ovo nije dovoljno, svako oružije ima svoju pridruženu magiju za koju energiju skupljate pogađate već, kasapeći sve oko sebe.

"SVAKI TIP NEPRIJATELJA IMA ODREĐENU ŠEMU PONAŠANJA I TIP ORUŽIJA KOJIM GA JE NAJLAKŠE REŠITI ŽIVOTA MADA JE IZBOR SAVRŠENO SLOBODAN. TAKOĐE IMA ORUŽIJA KOJIMA I NIJE CILJ BRZO UBIJANJE, VEĆ NIZANJE OGROMNIH COMBOA I SLIČNO."

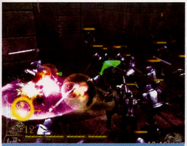
Ako vam dosadi borba prsa u prsa, a na otvorenom ste, možete pozvati svog pakt partnera, zmaja. leteći na zmaju iznad bojnog polja sigurni ste od većine jedinica, ali će vas strelci brzo skinuti sa njega ako ne pazite. Zmaj ne bi bio zmaj da ne bljuje vatru i to u obilatim količinama. Ima nekog bolesnog zadovoljstva kada nadlećete iznad grupe bespomoćnih vojnika i pržite ih do mile volje. Kako spaljuje sve na zemlji zmaj puni svoju magičnu energiju koju može da potroši na stvaranje pravog pakla na zemlji ispod sebe. Bitno je s vremena na vreme upotrebljavati zmaja, jer i njegova snaga raste sa brojem spaljenih protivnika.

Povremeno uleti i nivo gde nećete imati izbora nego da ga provedete na zmajevim leđima daleko iznad tla. Tu igra preuzima izvođenje iz igara tipa Panzer Dragoon. Imate mogućnosti različitih brzina leta, lokovanja meta (navođene vatrene kugle... šta sve neće smisliti) i manevrisanja i sklanjanja u stranu. Pritvnika je dosta manje, ali ih je mnogo teže elinimiasti bez posledica po zmaja. Naravno i ovde ubistvima popunjavate svoju magičnu energiju. Magija ovde



Priča se odvija kroz sekvence urađene u real timeu

nije fokusirana na jednu metu, već ispaljuje veliki proj zrakova koji jure najbližeg protivnika. Ovo je odlično rešenje, jer su mali protivnici koji dolaze u velikim grupama mnogo veći daveži od velikih.



Gomile neprijatelja znače velike comboe, ukoliko vas ne ispeglaju

Kada vam dosadi da pratite priču ili prosto shvatite da Caim nije više dorastao zadatku te da treba malo da ojača, na raspolaganju su vam tzv. slobodne ekspedicije koje otključavate prelaženjem nekih nivoa u igri. I u njima je, kao i u mnogim drugim normalnim nivoima, cilj eliminisati izvestan broj ključnih protivnika koji su jasno označeni na mapi. Postojanje ovih misija je samo da bi se produžio vek igre i olakšao prelazak igračima koji imaju problema sa napredovanjem. Takođe, u njima ima mnogo više nepijatelja nego u normalnim misijama, te možete očekivati da jačanje vešeg lika bude značajno. Da biste imali vremena sve da istrebite, vremenski limit je prilično labav, tj. imate ravno sat vremena za svaku od misija. Isti vremenski limit se odnosi i na slobodne ekspedicije i na misije iz glavnog dela igre.

Da ne bude sve tako bajno i sjajno, pobrinule su se kontrole. One nisu suviše komplikovane i lako ih je pohvatati, ali imaju više mana, što koncepcijskij, što u tome kako su izvedene. Pre svega kamera je često katastrofalna. Jednostavno trčite prema neprijatelju kada ga vidite na radaru, a kamera vam uporno stoji ispred lica tako da ne vidite kuda jurišate. Možete kameru prebaciti Caimu iza leđa pritiskom na L2, ali onda ćete izgubiti sav zalet, jer Caim zastane pri rotiranju kamere. Pored toga ne možete ni da lokujete pogled na jednog protivnika, što je odavno usvojeno kao standard, te da se





izmičete u stranu, već morate da se bacate sa čime prekidate onaj mukotrpno nanizani combo. Takođe igra donekle baferuje poteze, što je veoma loše, jer je povremeno veoma bitno da se bacite u stranu dok mladac i dalje vitla svojim oružijem. To obično rezultira gubitkom pristojne količine energije. Ni stvari u vazduhu nisu besprekorne. Kamera je još više problematična, jer se veže sa određeni cilj koji ne možete da menjate. Možete da lokujete druge protivnike ako postavite nišan na njih, ali ne možete da oslobodite kameru te ste prisiljeni da ubijate manje više onim redom kojim dobijate mete.

Grafika je odlična. Modeli su stvoreni sa relativno malim brojem poligona, ali se to teško da primetiti na njima. Mali broj polig- ona je omogućio da igra nema usporenja čak ni sa 40-50 protivnika na ekranu što već deluje impozantno. Osim toga, dobro su i animirani, te pokreti ne deluju izveštačeno što i nije čest slučaj među igrama ovoga žanra. Pozadine su malo slabije teksturirane nego sami likovi, ali ni njima se nema mnogo šta zameriti. Svetlosni efekti su fini, mada ne nešto specijalno eksponirani. Onakvi kakvi jesu, savršeno odrađuju posao. Prerenderovane sekvence deluju za dlaku lošije od onih iz poslednjih Final Fantasya, ali vas svakako neće razočarati.

"VITEZ KOJI MRZI ZMAJEVE I ZMAJ KOJI PREZIRE LJUDE U PAKTU KOJI VEZUJE NJIHOVE ŽIVOTE U JEDAN. NAJBOLJI PRIJATELJ I NAVEĆI NEPRIJATELJ U ISTOM TELU. MISIJA SPASENJA SVETA INSPIRISANA OSVETOM I KRVOŽEDNOŠĆU, A NE ŽELJOM ZA DOBRIM DELOM."

Zvuk je podbacio u odnosu na grafiku. Glasovi su prosečni, što nikako nije pohvalna konstatacija s obzirom da se na zapadu uglavnom slabo obraća pažnja na kvalitet glumaca koji daju glasove likovima u igrama. Jedino glas zmaja vadi stvar, jer je prilično originalan i savršeno leži njegovom liku. Muzika je ok, mada definitivno ništa vredno nekog posebnog spominjanja. Istini za volju, vrzmaće vam se po glavi posle igranja, ali to je zato što su kratke i samim tim se često ponavljaju. Efekti su najbolji deo, ali to nije ni čudo pošto Square-Enix do sada mora da ima ogromnu biblioteku već korišćenih ili odbačenih zvukova. Ipak i pored svega toga, zvuk neće kvariti atmosferu, samo joj neće nešto posebno ni doprineti.

Igri je na skoro svakom polju posvećena velika pažnja. Priča uzima stare klišee i udiše im novi život dodajući neke nove ideje na stare osnove. Dok igrate standardne nivoe, slušaćete upadice svojih saputnika koje vam polako otkrivaju pozadinu događaja i stvaraju mnogo bolju sliku o tome ko su i kakvi su to ljudi ili šta se već dešava. Broj različitih oružija koje možete da koristite je blizu stotke. Pri tome svako oružije ima svoju priču koju otkrivate levelovanjem istog. Jedinice koje se kreću u formacijama imaju svoga vođu i kada njega ubijete, sama jedinica više ne deluje organizovano i efikasno kao ranije. Sa druge strane tu su izvesni propusti od kojih su najgori kamera i kontrole. Ipak ovo je jedna veoma dobra igra vredna svakog trenutka vremena uloženog u nju, a biće ih mnogo.



Baloni i vatra...
prosta vežba za pravu borbu



IGROMER

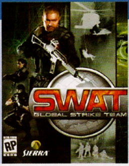
Izdavač SQUARE-ENIX | Developer CAVIA INC.

GRAFIKA 4.5 — Nije savrenstvo. Teksture vuku ka prostijim i predeli deluju pomalo generički.

KONTROLA 3.5 — Veliki propusti u konrolama mogu čak i odbiti igrače

ZVUK 3.5 — Ahem... stvarno igra samim zvukom neće nikoga privući

ZABAVNOST 4 — Igra jeste veoma zabavna, ali to je pod uslovom da prihvatite inferiorne kontrole i zvuk. Nekima je to suviše kompromisa.



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

"Prvi izdanak popularne PC franšize za konzole nažalost neće privući nove fanove svojim kvalitetima."

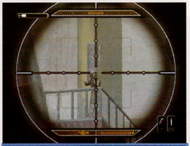
SWAT je poprilično poznata franšiza firme Argonaut Games koja ima nekoliko žanrovski različitih nastavaka na PC platformi. Pošto su developeri uočili da PC tržište nije više profitabilno kao nekada, odlučili su da se okušaju na tržištu konzola. Napraviti igru za konzole je bila pametna odluka i da negde u procesu njene izrade nije zaškripalo, bio bi ovo stvarno odličan naslov. Tokom igranja ove igre, provlači se utisak da je sve nekako nedovršeno i da bi mnogi elementi mogli biti razrađeniji. Ovo se najviše oseća kada se ova igra upredi sa igrama kao što je SOCOM II koji nam je pokazao kako dobra taktička pucačina treba da izgleda. SWAT se bazira na vođenju tima od tri specijalca. Jednim aktivno upravljate dok saputnicima naređenja izdajete ili preko džojpada ili glasom korišćenjem slušalica sa


Night Vision

mikrofonom. Ovo nije prva igra za PS2 koja ima prepoznavanje govora, tako da ova mogućnost ne predstavlja ništa novo ili revolucionarno. Sama ideja igre je privlačna, ali je realizacija slaba.

Ovo možda zvuči dosadno, ali ideja može biti itekako zanimljiva. Takođe je pozitivno što svaki lik ima svoju ulogu tj. veštine koje treba pametno iskoristiti. Problem je što to baš i nije najsrećnije rešeno, ali i pored tih sitnih problema i nedorađenosti, ovaj naslov ima šta da pruži prosečnom igraču.

Prvo, ovo je igra, fikcija, tako da priča ne mora da prati realnost obavezno. Kada smo ovo razjasnili, neće nam biti čudno što je SWAT nadležan za sigurnost čitave planete. Tokom igre, napad male grupe terorista će prerasti u veliki globalni problem koji vi morate da razrešite. Priča je solidna i obavlja svoju dužnost da poveže raznovrsne mis-


Snajper jedno od najkorisnijih oružja

ije širom sveta. Pre i posle svake misije, bićete u prilici da saznate šta se tu zapravo dešava. Pošto je akcija ipak glavni adut ove igre, priči nemam šta da zamerim. Držaće vas dovoljno dugo da završite igru ako se za to rešite.

"ZA RAZLIKU OD OSTALIH PUCAČINA IZ PRVOG LICA, OVDE NIJE POENTA UBITI SVE ŠTO SE MRDA, NEGO NATERATI TERORISTE DA SE PREDAJU KAKO BI IH UHAPSILI."

Kao što sam već rekao, u igri vodite tri specijalca. Glavni akter je Mathias Kincaid i njega ćete aktivno voditi najveći deo igre. Pored njega, tu su vaša dva verna saputnika, jedan zadužen za sve vrste eksplozivnih naprava i kompjuterskih terminala i drugi zadužen za raščišćavanje neprijatelja na daljinu (snajper). Kontrole su dobro raspoređenje i njihova osetljivost se može fino namestiti u opcijama tako da posle sat vremena igranja nišanjenje neće predstavljati problem. Pošto kod nas jako mali broj (ako iko) poseduje PS2 slušalice sa mikrofonom, komande ćete svojim pomoćnicima izdavati preko digitalnog pada. Različite komande će biti ponuđene u zavisnosti od mesta na kome se nišan nalazi. Saborci reaguju brzo i pametno, pa se nikada neće dešavati da zbog njihove gluposti poginete ili se zaglavite. To je zapravo i problem, jer je igra previše laka. Kroz nivoe ćete preletati bez potrebe za nekim preteranim mozganjem ili veštinom, jer će većinu poslova vaši saborci obavljati umesto vas. Jedino vreme kada ćete vi lično morati da se potrudite je kada na primer vaši pomoćnici nešto rade, pa treba da ih zaštitite od nadolazećih terorista.

Kada je neki neprijatelj na vašem nišanu, pojaviće se skala koja predstavlja njegovu volju za predajom. Ona se povećava brzim pritiskanjem jednog dugmeta čiji je cilj da vaš lik izgovara "SWAT, surrender and drop your weapon!". Drugi način da naterate nekog da se preda je da ga par puta upucate da bi ga naučili pameti. Ovaj proces je zanimljiv par sati, a posle toga dosadi i predstavlja opterećenje. Naravno, neki neprijatelji neće uopšte hteti da se predaju, pa ih morate eliminisati. Drugo, ako uspete da naterate teroristu da baci oružje, a ne privedete ga odmah, može da pokupi svoje oužje i da pripuca na vas. Stoga reagujte brzo. Posle svake misije dobijate razne medalje u zavisnosti koliko ste se pridržavali pravila SWAT-a. Na primer, ne smete da ubijete ni jednog civila ili da pucate teroristi u leđa itd. Ako poštujete ta pravila, dobićete bonus poene. Te bonus poene iskorišćavate između misija tako što unapređujete karakteristike oružja. Sama oružja su izmišljena, što je šteta, a i ima ih jako malo. Svakom oružju možete da unapređujete preciznost, brzinu pucanja, snagu itd. Jedino ova unapređenja oružja će vas motivisati da jednostavno ne ubijete svakoga koga vidite, jer ako to uradite nema ništa od bonus poena. Same misije su dosta raznovrsne i po zadacima, a i po strukturi nivoa. Ima tu svega od izbavljanja talaca i nalaženja bitnih predmeta, pa do uklanjanja postavljenih bombi. Sve ovo ćete obavljati na raznovrsnim lokacijama širom sveta. Većina misija se odvija u zgradama, ali ima i par koje se odvijaju na otvorenom prostoru.


Snežni nivoi izgledaju odlično

Često se dešava da se neprijatelji ponašaju veoma glupo. Može se desiti da bacite bombu pored njih i da ne reaguju uopste, ali zato se dešava i da pripucaju sa ogromne daljine i to po mraku. Autori igre nisu obratili baš previše pažnje na kretanje i ponašanje terorista, tako da posle par sati igranja, igrač zna svaki njihov potez unapred. Da igra ne bi bila prelaka, kako nivoi prolaze, broj terorista je sve veći.



Rusevine, podsecaju na de_aztec :)

Stvarno šteta što autori ovom segmentu nisu posvetili više pažnje, jer baš zbog glupih terorista u igri nema potrebe za nikakvim taktiziranjem što upropaštava suštinu ovakve igre. SWAT je relativno

"NEPRIJATELJI TOKOM IGRE NE PREDSTAVLJAJU VELIK PROBLEM, PRE SVEGA ZBOG SLABOG AI-JA."

duga igra i nagradjuje igrača nagradama koje može da osvoji samo ponovnim igranjem cele igre. Pitanje koje se logično postavlja je - Ko je dovoljno lud da ovu prosečnu igru igra dva puta? Grafika je jedna od svetlijih strana ove igre, što je



Udaljenost do mete



Pognuo je glavu
misli da će mu to pomoći :)

žalosno, jer je i ona jedva iznad proseka. Likovi izgledaju dosta prosto i animacije kretanja su jedva podnošljive. Teroristi se kreću veoma robotizovano i neprirodno. Često znaju da stoje u mestu i da se samo vrte u krug što može da izgleda smešno. Takođe, da bi izbegli metke umeju da se kotrljaju u stranu, ali ovu mogućnost koriste uvek u pogrešno vreme, tako da sve to izgleda krajnje komično. Teksture su uglavnom zadovoljavajuće, ali mogli su i mnogo bolje da ih urade. U igri je osvetljenje najbolje odrađeno. Nažalost, igra nema senčenje u realnom vremenu kao Splinter Cell, tj. senke su statične, ali su bar zato veoma detaljne pa na nekim nivoima izgledaju lepo. Eksplozije, dim i ostali specijalni efekti izgledaju takođe više nego korektno.

Zvuk u igri je standardan i ništa više. Jedino se izdvajaju posledice koje bliže eksplozije ostavljaju na sluh igrača. Naime, nekoliko sekundi nakon eksplozije se sve čuje prigušeno. Šteta je što ovakvi elementi ne mogu da dođu do izražaja zbog generalne prosečnosti cele igre. Glasovi su dobri, ali će vam brzo dosaditi zato što ćete tokom igre biti primorani da slušate stalno jedne te iste replike vaših saboraca i terorista. Muzika se izdvaja svojim više nego solidnim kvalitetom, tj. dešavaće se da vas motiviše tokom igre i izvuče iz dosade u koju igra zna često da vas uvuče.

ISTORIJA

SWAT serijal je sa nama na PC-u već 9 godina. Nikada nije stekao neku ogromnu popularnost, barem kod nas, što je šteta, jer su igre uvek bile dosta kvalitetne.

- Police Quest: SWAT 1995. Sierra Prvi deo se izdvaja time što je dolazio na 4 CD-a, što je za '95. godinu bila retkost. Na ta četiri CD-a su se nalazili filmovi sa pravim glumcima, koji su podizali realističnost igre. Inače sama igra je bila point & click avantura sa akcionim delovima.
- Police Quest: SWAT 2 1998. Sierra Drugi deo je napustio koncept prvog dela i postao je real-time strategija. Ovaj nastavak je bio odličan, ali slabo igran.
- SWAT 3: Close Quarters Battle 1999. (2000. dodatni disk) Sierra Treći deo je bio dosta popularan, najviše zahvaljujući Rainbow Six igrama koje su popularizovače taktičke pucačine, pa je stoga Sierra odlučila da prati trend i za treći deo promenila žanr u taktičku pucačinu.
- SWAT: Global Strike Team 2003. Sierra Poslednji izdanak SWAT franšize je nažalost i najlošiji. Nadamo se da će Sierra izbaciti novi nastanak koji će SWAT serijal dovesti u centar pažnje... ponovo?

Ne mogu da vam preporučim kupovinu ove igre, jer na tržištu ima mnogo boljih naslova ovog žanra, a tek će ih i biti. Stvarno je šteta što autori nisu iskoristili potencijalno dobro zamišljene ideje i pretočili ih u stvarno zabavnu igru. Požurili su sa izdavanjem, tako da se na tržištu našao proizvod koji zrači prosečnošću. Ako možete, iznajmite igru čisto da vidite šta je moglo da bude, a nije.



Šetnja kroz vodu

IGROMER

Izdavač VIVENDI UNIVERSAL | Developer ARGONAUT GAMES

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3	Prosečni modeli i teksture. Dobro osvetljenje i specijalni efekti.
KONTROLA	4.5	Odlične kontrole, barem one vas neće odbiti od igranja.
ZVUK	3	Dobri glasovi koji nažalost brzo dosade i solidna muzika.
ZABAVNOST	3.5	Dosta dobrih elemenata upropašćenih nekim krupnim manama.



KING OF FIGHTERS 2001

"Osmi nastavak lendarne serije igara, ali ovoga puta sa novim ljudima u razvojnom timu. Vodi li to velikim ili malim promenama? Još većoj slavi ili propadanju?"

King of Fighters 2001 je prva od igara iz arsenala SNK hitova koja je izdata posle bankrota ove firme. Proizvodnju je preuzeo EOLITH, ali je glavni deo posla i dalje obrađivao Breeza soft koji je bio deo SNK i koji je radio i prošle nastavke, doduše sa velikim izmenama u ljudstvu. To je vodilo nekim krupnim promenama, makar na prvi pogled, pošto je ipak srž doživela samo evolutivni pomak što će se ljubiteljima ovog serijala i te kako svideti.



Ono što prvo upada u oči je da su se momci iz EOLITH-a napokon potrudili i pobegli od uobičajenog sirovog prebacivanja igre sa NEO-GEO-a na nove konzole. Intro je sasvim novi. Nešto duže traje i dosta bolje izgleda nego u originalnoj formi sa velikim oficijelnim ilustracijama koje se provlače kroz animaciju. I muzika je donekle izmenjena, ali besmisleni SNKgrish (igra reči na izraz engrish, koji označava pogrešno izgovoranje, pisanje i sklapanje engleskog jezika od strane Japanaca. Izraz SNKgrish je nastao zbog količine i jačine tih nebuloza u igrama ove firme) je i dalje prisutan.

Unapređenja se nisu tu zaustavila. Meniji koje su konverzije stalno vukle iz svojih SNK originala su zamenjeni i napokon stvarno liče na nešto, mada i dalje nisu doprineli raznovrsnosti (što je najčudnije King of Fighters igre prebačene na Dreamcast su uvek imale više ekstra materijala, pa i dodatne mini igre). Osim standardnih opcija, timskih i pojedinačnih borbi za jednog ili dva igrača, moda za uvežbavanje i opcija, postoji samo još jedan dodatni, a to je takozvani party mod o kome ćemo kasnije. Ono što je već do ovog dela postalo očigledno je da je došlo do promene zvaničnih crtača. Novi su uneli svoj stil.

Ovo nije ništa novo i dešavalo se već u redovima SNK-a, ali otkako je firma propala i ovaj serijal zamenio ruke, stil je drastično promenjen, na gore. Srećom, ovde je taj efekat ublažen zamenom nekritičnijih portreta likova, kao na primer Iori Yagamija ili Ralf Jonesa, to su bili ubedljivo najružniji portreti i zamenjeni su drugim artworkovima u PS2 verziji. Ipak, ovo će ljude koji su igrali i gledali skoro savršene ilustracije za KOF-ove 99 i 2000 verovatno razočarati. Osim toga, pozadine su po prvi put podbacile. Prvo, deluju isprazno i ne odaju utisak da se odvija borba među najjačima od najjačih. Osim toga, ni i grafički nisu više toliko zanimljive. Sa te strane novajlije podbacuju. I nije samo to. Muzika koja je bila zaštitini znak svih SNK-ovih igara, a naročito tabačina je ovde... pa recimo zapostavljena. Jeste da su melodije iz ranijih izdanja sve više i više vukle ka nekoj mešavini rocka



tj. popa sa tehno zvukom, ali ovde je jednostavno preskočena određena granica i to više nije onaj kvalitet. Nova ekipa je i sa te strane zakazala.

Ipak nije sve tako crno. Pre svega, nestala je manija novih likova po svaku cenu i oni koji su uvedeni u ovom izdanju su više nego OK. Oni ne samo da su novi po pitanju vizuelnog identiteta, nego uvode i novine po pitanju stila igranja. May Lee po prvi put u serijalu može da menja stilove borbe gde je jedan normalan, a drugi ultra ofanzivan i neophodan za izvlačenje punog potencijala iz lika kao i izvođenje najjačih udaraca, ali u



kom je blok nepostojeći. Angel uvodi takozvane variable chainove, serije udaraca posebno zamišljene da se vezuju, ali gde se različiti lanci napada prepliću, čime se omogućava raznovrsnost i otežava odbrana od istih. Tu je po prvi put i napad samoubistvo sa kojim Foxy žrtvuje svoj život da bi eliminisala nekog (ne, ne radi na zadnjim protivnicima, mislili su na to). Od novajlija, vizuelno najupečaljiviji je K9999 koji je pljunuti Tetsuo iz Akire i za koga su autori rekli da je omaž dotičnom legendarnom liku iz još ledenranijeg manga seri-

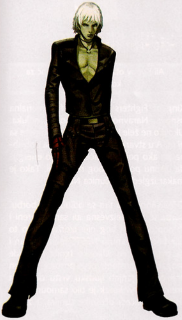




jala. Sličnost se ne završava na izgledu, već se prenosi i način borbe koji se zasniva ma mutacionim moćima njegove ruke.

Novina u sistemu ima kao i svakim novim izdanjem. Pre svega, sada je formiranje timova mnogo fleksibilnije. Timovi i dalje moraju imati 4 člana, ali broj aktivnih boraca može biti od 1 do 4 gde preostali postaju strajkeri (mogu se pozvati u skoro svakom prenutku da izvedu jedan napad i nestanu). Što je manje aktivnih boraca to su oni jači, imaju više energije i mogu sakupiti više power barova (energija za izvođenje desperation poteza).

Slabljenje sa brojem aktivnih boraca ide do toga da sa četiri aktivna borca mežete imati samo jedan power bar, što je nedovoljno za izvođenje super desperation poteza. Strajkeri više nisu ograničeni brojem poziva po borbi, već svaki poziv koristi jedan power bar. Osim toga, tzv. wire attacks, napadi koji odbijaju protivnika o zid, omgucavajući nastavak komboa, koji su se pojavili u 2000-ci, ovde igraju značajnu ulogi i svi ih imaju. Ostale izmene bi se



KOF2000/KOF2001

Iako je Zero orbitalni top bio pod kontrolom Kule Diamond on opaljuje. Jedan zrak pogađa planetu zemlju, tačnije grad Southtown. Razaranje je bilo nezamislivo. Više od pola grada je bilo sravljeno sa zemljom. Mesto iz koga su potekli neki od najvećih boraca i u kome je počela tradicija King og Fighters turnira je nestalo.



Kula koja je verovatno opet spasila sve

Uvidevši šta Zero canon može da uradi i čemu je i namenjen Kula odlučuje da ga mora uništiti. Zamrzava ga i pokreće ka zemlji. Kada više nije bilo šanse da se orbitalni top spase ona se baca ne razmišljajući o tome da je još uvek u orbitalnim visinama. Njena smrt je izgledala apsolutno neizbežna ali noj izgleda to nije smetalo.



Ignis nikada neće priznati poraz. Bog ili demon, samo da je svemogući

Nazad na zemlji je vladala opšta panika. Mesto finalnog događaja se urušavalo i svi su bežali van grada gde će biti sigurni. Jedino je Zero ostao u svojoj katedrali ali nije bio sam. Sa njim su bile i Diana i Foxy. Dva visoka člana NESTS kartela. Razlog njihog dolaska je bio očekivana izdaja Zeroa. Sada kada se to i ostvarilo na njima je bilo da mu saopšte njegov greh i da ga reše svih problema ovoga sveta tj. eliminišu. Izdaja se ne može tolerisati a Zero je hteo da iskoristi moć kartela za lične potrebe i za to je morao biti kažnjen.

U orbiti delovi raspadnutog orbitalnog topa su sagorevali u atmosferi a Kula je gledala smrti u oči dok su se poslednji delovi njenog mehura od leda topili. Taman kada je delovalo potpuno beznadežno do nje je doletela Candy. Robot koji je bio jedino drustvo Kuli u njenom životu. Obgrlila je Kulu i postavila se tako da se toplina rabijala o njena leđa. Tako je Kula makar mogla da prezivi pad kroz atmosferu Zemlje.

Ispod te drame mnoge druge drame su se odvijale, u ruševinama je nestalo više boraca ali uključući tu i legendu Terry Bogarda. Nepoznato Kuli ili bilo kom drugom u toku svog pada orbitalni top je jos jednom opalio ali ovoga puta mali Bao je stao na put zraku i apsorbovao njegovu energiju. Naizgled beživotno telo je padalo na zemlju ali Kensou je presreo malo telo.



Ostatci NESTSa uvidjaju da će najveće stvari tek doći

Od tuge zbog "smrti" Baoa Kensou ispusta krik ali još nešto se dešava. Aura se pojavljuje oko palog tela a potom nestaje kao ususana u Kensouu da bi se trenutak kasnije stvorila slika zmaja oko tog para. Obojica padaju na zemlju bez svesti ali ipak zivi. Zrak koji je pogodio Bao-a nije prosto nestao nego se odbio i pogodio svoj izvor sprečavajući da ta skalamerija padne na zemlju.

Izvlačeći se sa svojom ekipom K' vidi Whip. Osećao je nešto poznato u vezi sa njom. Onda je video slike iz svog detinjstva. To je bila njegova sestra koju je i sam zaboravio. Inspirisan time da se sada seća makar nečega iz svog detinjstva a i potrebom da dokaze da nije samo bespotrebni klon odlučuje da baci rukavicu koju nosi na desnoj ruci koja mu omogućava da kontroliše moć koju nosi krv Kusanagija. Ispod rukavice nije bila normalna ruka ali njemu to nije bilo važno. Poslednja scena koja se mogla videti jeste scena kako tim Ikari traži svog vođu. Nisu ga mogli naći.

Time se završio možda i najdramatičniji



svele na manje izmene u potezima i komandama i nisu toliko važne. Osnove su opisane u prošlom broju (Bonus #38) u opisu King of Fighters 2000 i ne bih da ih ponavljam. Na žalost, ekstra materijala u ovoj verziji i nema mnogo. Tu je Party mode koji je u stvari survival mod s tim što udaranjem protivnika punite svoju energiju, a i neprijatelji imaju različite količine energije od jedne petine normalne do nekoliko puta veće od normalne. Kada istekne vreme koje je uvek vidno označeno na ekranu, energija počne sama od sebe polako da opada. Na svakih 10 protivnika sat se resetuje, ali svaki put je manje vremena, a protivnici su jači, mada je rast težine izuzetno spor. U tom modu otključavate ostale dodatne materijale koji dolaze uz ovu igru kao i skrivene likove. Od ostalog ekstra materijala, tu su nove pozadine koje su izvedene/inspirisane originalnim i retuširane prema mogućnostima naprednijeg hardvera. Takođe dolaze u dve verzije tj. tonaliteta, dnevnom i noćnom. Ako se potrudite, kroz party mod možete otključati i originalne pozadine koje su sa manjkom boja i dosta iskrzanih ivica, ali deluju neuporedivo oštrije. Osim toga, onima koji su



turnir do sada. Sledeći 2001. godine je obećavao još veću ekploziju događaja. I zaista čak i spisak timova je bio dokaz za to. Pojavio se tim pod imenom NESTS. Sam kartel se otvoreno umešao u turnir u pokušaju da na brzinu završi započeto. Ali lične ambicije su opet bile tu da stanu na put pažljivo razvijenim planovima. Kyo se vratio sa svojim starim timom. Grupa koja je bila sa K'om prošle godine našla je da se udruži sa drugom legendom sa malo drugačijom reputacijom, Iori Yagamijem. Haidern se pojavio posle korišćenja činjenice da je mrtav da pobliže ispita stvari. I Terry Bogard se pojavio da okupi svoju ekipu izvinjavajući se što se nije javljao. Borbe je obelezila pojava vođe NESTS tima. Ne samo da je izgledao kao da nije sav svoj nego se tako i ponašao. Njegova ruka u plavoj rukavici je mogla da menja



Izazvati Ioria je igranje sa smrću. Loš potez Ramon.

oblik po zelji što je isti svesrdno koristio. Pored toga što je pokazivao nenormalne moći ni njegovo ponašanje nije bilo očekivano a neviše se izražavala otvorena opsesija K'om. Ipak ta opsesija je ostala neispunjena.

Finalisti su bili ispraćeni do odaje gde ih je dočekalo iznenađenje. Videli su Zeroa, istog onog zeroa sa njegovim lavom koji je umro pre godinu dana. Ubrzo je sve bilo razjašnjeno. Bilo je za očekivati da kartel koji pravi vojnike klonirajući ljude klonira i nekog od svojih da ovaj ne bi rizikovao svoj život. I predhodni Zero je bio samo klon. Ali to nije bilo sve. Lin je video svog



Kula i Whip, napokon van stega NESTS-a



Shingo, napokon susreće pravi zivot, bez Kyoa

zakletog neprijatelja Rona a iz pozadine je izronio i Krizalid. Ovo je naprasno postalo veoma lično. Tako stimulisani članovi tima Hero su pregazili Zeroa i pomagača. Bilo je vreme za pobedničku ceremoniju. Svi timovi su se ukrcali i džinovski cepelin sa logoom turnira koji se vinuo u nebo. Sobzirom da opet nigde nije bilo publike svi su već znali da će se nešto loše desiti. I bili su u pravu. Kada je dostigao određenu vizinu zadnji deo balona cepeina se odvojio a ostali su bili poneti u orbitu. U orbiti su pristali uz stanicu gde su sreli čoveka u sada za sve već standardnoj NESTS odeći. On je jednostavio svima stavio do znanja da je on novi bog i da se zove Ignitz. Zahvalio se svima na trudu jer su oni učinili to mogućim iako to nisu ni znali. Ali sada su mu trebali podanici a učesnici završnog



Ali Kyoov otac mu obećava moć za kojom žudi

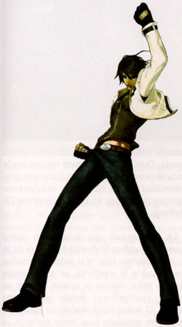
King of Fighters turnira su fenomenalna osnova. Naravno to je slobodna odluka. Ukoliko ne žele imaće čast da se odmere sa njim. A u stvari njemu je borba bila potrebna jer ako pobedi upiće dovoljno energije da uistinu postane bog na zemlji. Tako je makar izgledala računica NESTSa.

Očekivano Hero tim se odlučio na borbu. Borba je bila neizvesna ali samouvereni i samoproglašeni bog nije izdržao. Iako to nije bilo spomenuto NESTS je imao plan i za ovu situaciju. Ukoliko Ignitz ne bude mogao da postane bog postace demon koji će proganjati ljudsku vrstu do kraja vremena. Prvi korak je bio samouničtenje usput povlačeći učesnike turnira. I zaista

voleli original, to je nezamenljiv elemenat. Ako ste baš uporni, otključaćete i dodatne likove Zeroa i Ignisa.

Grafički, King of Fighters igre vuku repove prošlosti. Iako je dizajn i dalje jedan od najboljih u idunstriji, tehnička izvedba je šarolika, mada je ovde učinjen korak napred u odnosi na King of Fighters 2000, sa retuširanim i originalnim pozadinama, kao i novim introom i dizajnom menija. Ipak, sprajtovi ostaju oni stari od kojih se neki vuku, skoro nepipnuti, još od prve igre iz serije iz '94. godine. Dizajn novih likova je dobar, bolji od mnogih likova predstavljenih u prethodnom nastavku. Opet, na negativnoj strani su ilustracije koje su jednostavno blede u poredjenu sa ultra realnim remek delima iz '99. i 2000. godine. Po prvi put je jedna konverzija igre iz ove serije na PS2 grafički značajno dorađena, ali je izabrano pogrešno izdanje. Ovako ostaje polovičan utisak.

Nasuprot grafici koja je otišla malo na







bolje i malo na gore, zvuk je otišao samo na gore. Zvučni efekti su ostali isti baš kao i digitalizovani glasovi (sa punim rasponom SNKgrisha), ali muzika je po prvi put zakazala. Već sam to napominjao i ne bih da se ponavljam. Nema čak ni remixa, već samo originalna muzika. Moralo je bolje.

I na kraju, ostaje kontroverzan zaključak. Ovo je jedno od slabijih izdanja serije. Nova ekipa koja je radila na njoj još nije iskovala zanat kako treba i proizvod pokazuje neke dečije bolesti. Pokušali su da donekle pariraju Capcom vs SNK 2 sistemom promenljivih timova, ali su podbacili. Pokušali su da osveže seriju ma mnoge načine, ali se sve uglavnom završilo negativnim rezultatima. Mnogi likovi su po prvi put značajnije izmenjeni u pokušaju da se izbegne monotonija i neki su se pokazali dobrim, dok su drugi posle ovoga izdanja odbačeni. Ipak neke od inovacija su, uz važna poboljšana, našla mesto u daljim nastavcima serije. Igra nije loša i spada u bolje u žanru. Samo što je slabije izdanje u poređenju sa naboljim godinama King of Fightersa.

samuništenje stanice je pokrenuto i ona je kao i orbitalni top godinu dana ranije krenula da izgori u atmosferi i slupa se o zemlju onim što preostane. I zaista stanica je sagorevala ali je odjednom usporila. Tim usporenim tempom stanica je i upala u vodu. Pri udaru stanica se raspala i svi su krenuli da isplivavaju. Među poslednjima je bio i K' koji je odjednom ugledao Kulu tik ispred sebe kako stoji naglavce posmatrajući ga. Njen pogled je bio dovoljan da K' shvati njeno ponašanje. Kula koja je nastala u labaratoriji nije imala vremena da razvije svest i zdrav razum kakvim ih mi shvatamo. Ona je bila čisto nevinašce koje je bilo lako zloupotrebiti. Sobzirom da je ona deo njega u smislu da je njegov klon a kasnije i pod uticajem svoje sestre Muchiko koja je poznatija kao Whip odlučuje da se stara o njoj kada su njeni predhodni staratelji ili nestali ili umrli. Sve je delovalo kao da je prošlo vreme opasnosti i da je vreme da se pođe kući. Ipak na litici je sedeo čovek u kolicima okružen svirom sluga. To je bilo pravi vođa NESTS kartela. I za njega je sve ovo bilo daleko od kraja kad je u jednom od takmičara video nešto što se dešava samo jednom u hiljadu godina. Jedan čovek je posedova moć i duh zmaja.



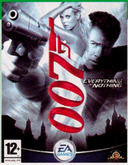
Zero i Ignis, budući bog i njegov anđeo smrti.

Ovo je bila samo veoma sažeta verzija priče gde je izvučena srž glavnog dela priče KOF99/2000/2001. Sve podpriče su nažalost izostavljenje zbog manjka prostora. Ipak ako imate Internet možete se više informisati na sledećim adresama:
http://kof.confusticated.com/
http://db.gamefaqs.com/coinop/arcade/file/king_of_fighters_story.txt

IGROMER

Izdavač PLAYMORE | Developer EOLITH

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Iako su sprajtovi ostali isti, ostatak igre je pokazao veliki napredak u iskorišćavanju moćnijeg hardvera.
KONTROLA	4.5	KOF, zar je potrebno još nešto reći?
ZVUK	3	Sve je isto ko i uvek sem muzike, a ona je ubedljivo najgora u serijalu.
ZABAVNOST	4	Ako niste ljubitelj borilačkih igara, slobodno srušite ocenu. Igra je dobra, ali podbacuje u odnosu na slavne prethodnike.



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

"Novi James Bond je možda i najbolji do sada. Electronic Arts je mnogo uložio u ovu igru i kao rezultat stvorio jednu fenomenalnu igru"

Igre o Jamesu Bondu postoje već jako dugo u igračkom svetu. Najveći uspeh doživela je Rareova verzija GoldenEye za Nintendo 64. Posle te igre, licencu je otkupio EA i izdao par solidnih igara kao što su The World is Not Enough i NightFire, ali ove igre jednostavno nisu uspele da pridobiju podršku publike kao GoldenEye. Pošto je EA ogromna kompanija, za novi nastavak James Bond franšize je odlučeno da se uloži mnogo novca i truda kako bi se fanovi


Ode helikopter



napokon zadovoljili. Po svemu sudeći, izgleda da je EA napokon uspeo, jer Everything or Nothing predstavlja stvarno vanserijsku igru. EA je prvo potrošio gomilu zelembaća da otkupi grupu poznatih glumaca. Naravno, tu su Pierce Brosnan kao James Bond i Willem Dafoe kao glavni negativac, a od ostalih sporednih uloga moram izdvojiti zvezde kao što su Heidi Klum, Judi Dench, Shannon Elizabeth, Mya (otpevala je naslovnu numeru pored toga što se pojavljuje kao lik), Richard Kiel, John Cleese i prelepa Japanka Misaki Ito. Ovakva glumačka postava garantuje kvalitetan naslov, ali naravno kako samo poznata imena ne mogu da izvuku lošu igru, EA je i igrivi deo odradio maestralno. Za razliku od prethodnih Bondova na PS2, ova igra više nije FPS već akcija iz trećeg lica. Pored standardnih misija gde Bond koristi noge kao prevozno sredstvo, tu su i spektakularne misije sa raznim vozilima (automobili, tenkovi, helikopteri itd.) za koje je pozajmljen i unapređen Need for Speed endžin (što EA-u svakako nije prvi put). Ogromna ulaganja u igru se mogu primetiti na svakom koraku.

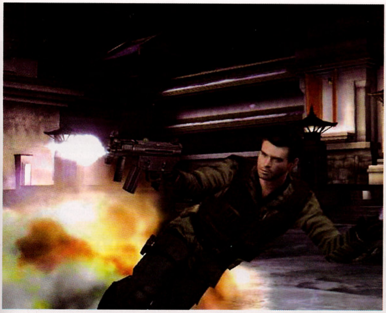

Teroristi

Priča je standardna za James Bond film i počinje tako što ludi bogataš Nikolai Diavolo (Dafoe) dolazi do smrtonosne nanotehnologije koja omogućava razgradnju metala i kuje zle planove za njeno korišćenje. Pisac scenarija nije niko drugi do Bruce Feirstein, koji je radio scenarije za GoldenEye, Tomorrow Never Dies i The World Is Not Enough, pa će vam se priča sigurno svideti ukoliko volite njegov stil. Zbog odličnog scenarija i poznatih glumaca, tokom cele igre ćete imati osećaj da se nalazite u novom filmskom nastavku James Bonda. Ovo je dokaz da pare mnogo znače kada se pravi neka igra. Angažovanjem profesionalaca, EA je obezbedio nezaboravno iskustvo za svakoga ko zaigra Everything Or Nothing.

EA je napravio igru koja toliko verno prenosi atmosferu Holivudskih filmova da je to neverovatno. Igra ni u jednom trenutku nije dosadna ili repetivna, jer svaka misija dovodi neku novinu u igranje. Misije su veoma raznovrsne i držaće vašu punu pažnju. U jednoj misiji skačete sa zgrade, u drugoj se probijate kroz masu terorista, u trećoj pokušavate da se ušunjate u noćni klub, u četvrtoj letite helikopterom, u petoj vozite Aston Martina i pokušavate da izgubite pratnju terorista itd. Ovo je tek početak duge liste raznovrsnih misija.

Kontrole su toliko lake i intuitivne da je čudo kako ostali developeri ne umeju da primene sličan kontrolni sistem. Iako u igri kontrolišete više vrsta vozila i naravno Bonda kao pešaka, nikada nećete provesti više od pola sata da se navikavate na kontrole i

Autori:
GRUNT &
VERDANA





Motor je zakon

način igranja. Sve glatko teče, a na vama je samo da se prepustite i uživate.

Igra je prvenstveno skoncentrisana na akciju, ali ne morate uvek da jurcate na neprijatelje ko muva bez glave. Autori su u svakoj misiji ubacili mogućnost izvršavanja zadatka na rambo i na špijunski način. Prvi način je jednostavniji, ali drugi donosi više poena, jer se svaka vaša radnja boduje na kraju misije i što više koristite mozak, to ćete više poena dobiti. Baš ta mogućnost prelaženja misija na razne načine omogućava da se ova igra odigra više puta, a da uvek bude zabavna i drugačija. Korišćenje snalažljivosti je zapravo najočiglednije u borbama protiv važnijih neprijatelja. Da biste pobedili u takvim borbama, uvek morate iskoristiti vaše sive ćelije, jer su neprijatelji uglavnom jači i bolje naoružani od vas, ali na vašu sreću, a njihovu žalost, glave su im malo šuplje.

U misijama u kojima kao vid prevoza imate samo sopstvene noge, možete da se borite sa neprijateljima koristeći ruke ili oružja. Dok se borite rukama, možete da izvodite razne komboe i bacanja, a kada se dočepate oružja, prženje može da počne. Jedan od poteza koji ćete često koristiti je naslanjanje na zid baš kao u filmovima. U tom položaju možete da provirite da biste malo pripucali po neprijateljima (slično kao u MGS-u). Ovo ne samo da cool izgleda, nego je i veoma korisno. James Bond ne bi bio on da nema neke zanimljive alatkice. Tu su bombe u obliku novčića, uspavljujuće strelice, termalni vizir, prsluk za nevidljivost, q pauk, mali radio automobilčić itd. Q pauk



Ko će prvi da eksplodira

je mali mehanički pauk koji može da eksplodira na pritisak tastera, a inače se koristi kao izviđač. Takođe je cool i mali auto, kontrolisan radio prijemnikom, koji ima mali laserčić uz čiju pomoć može da uradi dosta korisnih stvari. Još jedan dodatak, koji Bond često koristi, je kuka za penjanje tj. spuštanje. Ako naiđete na neki ravan zid postoji velika verovatnoća da možete da se popnete ili spustite niz njega. Inventar je rešen na zanimljiv način. Zove se Bond Sight (Bond vid) i kada uđete u njega, vreme se jako uspori i pored toga što možete da zamenite aktivno oružje, možete da vidite i gde su neprijatelji, koliko imaju energije itd. Ova novina je stvarno interesantna i veoma korisna, kao što ste mogli i da pretpostavite.

Pored misija u kojiama pešačite, tu su i misije u kojima vozite kola. U većini situacija ćete juriti nekoga ili će neko juriti vas i to sve uz pratnju eksplozija. Za vreme takvih akcija ćete sigurno osetiti više nego dovoljno adrenalina u krvi. Pored kola, Bond će upravljati i tenkom, kada misije postaju čisto iživljavanje. Sledeće vozilo je helikopter, a za odmah za njim dolazi i motor. Svako vozilo u igri je naoružano do zuba, tako da će biti mnogo, a kada kažem mnogo zaista mislim mnogo fenomenalnih eksplozija.

Kada se svi ovi elementi spoje, dobija se



BOND MOMENTS

U igri se bonusi otključavaju osvajanjem medalja. Medalje dobijate posle misija i mogu da budu od bronzane do platinaste. Bonusi koje dobijate su slike iz razvoja igre, novi likovi za multiplayer, novi modovi igranja itd. Da biste dobili zlatnu medalju, treba da budete veoma precizni, da što više neprijatelja eliminišete tiho i da odradite svaki Bond momenat. Pitate se šta je to Bond momenat. U svakoj misiji ih ima nekoliko, a da biste ih odradili treba da razmišljate kao Džejms Bond, jer kada misiju igrate prvi put ne znate šta tačno treba da radite. Tek po drugi put dobijate slike koje vam služe kao pomoć. Evo interesantnog primera Bond momenta: upadate u sobu kroz prozor i zatičete golu devojku kako leži na krevetu i doziva svog masera, a vi lepo priđete i izmasirate je i to je to. Igra je prepuna ovakvih scena. Kada jednom dobijete zlatnu medalju, treba da odigrate ponovo istu misiju samo ovaj put ćete imati novi zadatak. Kada i njega pređete, dobićete platinastu medalju koja služi za otključavanje najboljih bonusa. Ovakav način otvaranja bonusa je inventivan i veoma zanimljiv. Uz to i produžava vreme vašeg uživanja u ovoj igri!



007 Everything or Nothing

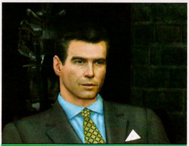
jedna od najboljih kampanja za jednog igrača. Nakon što pređete igru jednom, toliko ćete biti nezasićeni da ćete odmah krenuti da je igrate ponovo. EA je i to imao u vidu, tako da u vas čeka veliki broj bonusa. Kada završite sa igrom za jednog igrača, tu su i sasvim nove misije napravljene za zajedničku igru dva igrača. Ove misije nisu toliko dobrog kvaliteta kao misije za jednog igrača, ali pružiće još nekoliko dana dobre zabave za vas i najboljeg druga ili drugaricu.

Everything or Nothing je jedna od igara sa najlepšom grafikom na svim platformama. Počevši od odličnih modela koji izgledaju kao pravi, preko prelepih i raznovrsnih okruženja, pa do stvarno fotorealističnih trkačkih segmenata. Specijalni efekti izgledaju opako: eksplozije, senke, refleksije, razbijanje stakla. Da sve bude još bolje, sve radi bez kočenja. Pored sirovih tehničkih kvaliteta, igra je prepuna sitnih detalja koji utisak o grafici stvarno dižu u nebesa. Sam endžin može da prikaže ogromne predele i gomilu modela i to sve bez ikakvog pop-upa ili zastajkivanja. Animacije Bonda i ostalih likova su odlične. Bond rukama štiti lice od eksplozija, gleda preko ramena ako vam je nerpijatelj iza leđa itd. Ovi detalji život znače. Svakako, najimpresivnije izgledaju nivoi gde vozite Aston Martina ili Porche Cayenu. EA je iskoristio Need for Speed endžin, ali ga je



One on one, ja se kladim na Bonda

toliko poboljšao da ove misije izgledaju bolje i od Undergrounda. Kola su krcata poligonima, oblepljena su fenomenalnim teksturama, a refleksije su jednom rečju stvarne. Celo okruženje se reflektuje na kolima i na baricama. Misija gde kola vozite po prepunom mostu uz zalazak sunca izgleda neopisivo. Zvuk nije ništa manje kvalitetan. Glasovi su sasvim solidno uradjeni, a isto se može reći i za muziku. Muzika se dinamično prilagođava situaciji što dodatno upotpunjuje doživljaj same igre. Uvodna pesma koju peva Mya zvuči fantastično. Sami zvučni efekti su veoma uverljivi. Eksplozije, zvukovi oružja, kola, sve zvuči kao da je došlo iz filma. Tehničkoj prezentaciji ove igre stvarno lupom treba tražiti mane.



Pierce izgleda odlično

Mislim da je EA uspeo da napravi najbolju James Bond igru ikada. Ova igra je pravo remek delo i pokazuje kako treba da izgleda jedna moderna akciona igra koja je u svakom pogledu prilagođena da pruži maksimalni užitak igraču koji je igra. Apsolutna preporuka.

IGROMER

Izdavač UBISOFT | Developer UBISOFT FRANCE

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Odlični modeli i senčenje, raznolika okruženja koja baš i nisu toliko detaljna. Stabilan frame-rate
KONTROLA	5	Kontrole su precizne i veoma dobro raspoređene. Tokom cele igre ste u potpunoj kontroli vašeg lika.
ZVUK	5	Muzika je odlična, glasovi takođe. Zvuk podiže atmosferu na visok nivo
ZABAVNOST	4.5	Odlična priča i atmosfera. Igra je jednostavno jako zabavna za igrati. Mada poneka misija zna da iznervira.

IZNAJMLJIVANJE

Playstation 1 i 2, Game Cube



Najveći izbor igara

NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!



- Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.

- Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PS One, PlayStation 2, Game Cube). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.

- Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 063 / 882 33 33
064 / 117 53 34



KIRBY AIR RIDE

"Posle odličnog Super Smash Bros Meleea HAL Laboratory nam donosi Kirby Air Ride koja je ustvari bila planirana da izađe pre Meleea još u vreme N64."

Nesrećna okolnost Kirby Air Ridea je što su vlasnici Gamecubea već dobili dve zarazne vožnje: Mario Kart Double Dash!! i F-Zero GX (obe su opisane u Bonus-u #36) od kojih obe imaju mnogo veću bazu fanova. Kirby Air Ride je pravljenja za mlađu publiku i kao takva bi trebala biti dopadljiva mlađim igračima.

Igra se ustvari sastoji od tri različita moda: Air Ride, Top Ride i City Trial. Air Ride je standardna trka protiv 3 protivnika koje može kontrolisati kompjuter ili vaši drugovi gde je cilj (da pogodili ste) osvojiti prvo mesto. Kirby kao i pre može da pojede neprijatelje razasute po stazama i pritom privremeno upije njihove moći od kojih neke omogućavaju bacanje projektila ili na primer nošenje Linkovog mača.





City trial

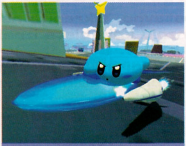
Takozvane sposobnosti su nespretno odrađene tako da gotovo uopšte neće uticati na ishod trke i to sve zbog razočaravajuće prostih kontrola. Dakle da bi stvari bile što jednostavnije ljudi iz HAL Laboratorye su odlučili da koriste samo A dugme i analognu palicu za kontrolisanje Kirbya. Znači dugme za gas i kočnicu ne postoji već Kirby sam ide napred što će mlađi igrači možda ceniti u granicama.

"DOVOLJNO JE POLOŽITI DŽOJPED NA ZEMLJU I KIRBY ĆE SAM EVENTUALNO DOĆI DO CILJA, ODBIJAJUĆI SE LEVO DESNO OD ZIDOVA, A MOŽDA ČAK I ZAVRŠI ISPRED DRUGIH IGRAČA!"

Izvođenje se sastoji od držanja A dugmeta po ulasku u krivinu koje usporava igrača a puštanje istog dugmeta daje privremeno ubrzanje da nadoknadi izgubljeno vreme u krivini. Najgore je ipak što se A dugme koristi i za aktiviranje projektila - zar je bilo toliko teško dodeliti tu funkciju nekom drugom dugmetu. Znači ulazak u krivinu će omogućiti bolje skretanje ali će i ispaliti prethodno pokupljeni power-up ako je to bio slučaj. Zamislite da Mario Kart koristi ovaj sistem i sve će vam biti jasno. A dugme se još koristi i za sletanje iz lebdeće pozicije, za gutanje protivnika i aktiviranje prekidača na stazi koji daju ubrzanje. Gledajući sa svetlije strane svaki od 3 moda sadrži



Yey...



Kirbya ima u raznim bojama



Multiplayer do 4 igrača je standard za GC 'vožnje'



Challenge Checklist sa 120 poslova koji se trebaju završiti tako da se stvarno ima šta raditi.

Top Ride je 2D trka iz ptičije perspektive po relativno kratkim stazama. City Trial baca igrača u grad gde za ograničeno vreme skuplja razne power-up predmete koje kasnije može iskoristiti na ostalim igračima u random meču



koji sledi. Kirby pilotira raznoraznim letelicama, svaka ima različitie atribute, od kojih neke mogu da skrenu samo kad se verovali ili ne zakoči u mestu. Još jedna stvar što nedostaje Kirby Air Rideu je nedostatak igrivih likova. Multiplayer pati od istih mana kao i singleplayer ali zna biti donekle zabavan. Kirby Air Ride je prva igra koja podržava mrežno igranje preko Broadband/LAN adaptera. Može se igrati i online preko besplatnog Warp Pipe programa koji nije zvanično podržan od strane Nintenda. Za više informacija o Warp Pipe projektu se možete posetiti sledeću stranicu www.warppipe.com. Druge igre koje se mogu igrati preko Interneta sa ovim 'servisom' su Mario Kart: Double

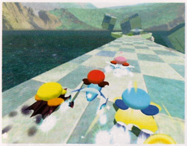




ISTORIJAT KIRBY IGARA I POJAVLJIVANJA:

Kirbyís Dream Land (1992) - Prva igra sa Kirbyem za Game Boy.
Kirbyís Adventure (1993) - Prva igra sa Kirbyem za NES.
Kirbyís Pinball Land (1994) - Kirby filiper igra.
Kirbyís Dream Land 2 (1995) - Nastavak Kirbya na Game Boy-u.
Kirbyís Dream Course (1995) - Golf sa Kirbyem za SNES.
Kirbyís Ghost Trap (1995) - Još jedan Kirby za SNES.
Kirbyís Block Ball (1996) - Game Boy naslov sličan Breakout-u.
Kirbyís Fun Pak (1996) - Kolekcija 9 mini igara za 2 igrača.
Kirbyís Star Stacker (1997) - Game Boy naslov, puzzle igra za 2 igrača.
Super Smash Bros (1999) - Prvo pojavljivanje Kirbya u N64 igri.
Kirby 64: The Crystal Shards (2001) - Kompletna Kirby igra za N64 sa mini-igrama.
Super Smash Bros Melee (2002) - Još jedno pojavljivanje Kirbya u Smash Bros igri ovoga puta za GameCube.
Kirby: Nightmare in Dream Land (2003) - Kirby za GBA





Dash!! i 1080 Avalanche. Kirby Air Ride uveliko podseća na Super Smash Bros Melee igru počevši od orkestarske muzike, skrivenih stvari pa do Kirbyevih sposobnosti. Igra je grafički lepa, ništa preterano detaljno ali dobro obavljen posao s obzirom da frejm rejt retko kad padne ispod 60 frejmova. Staze su adekvatno dizajnirane a neke su situirane na svemirskim brodovima, druge u šumovitim predelima a trkaće se i kroz vodu, ledene pećine, uz i niz aktivne vulkane, i još mnogo toga.

Dakle ako ste stariji igrač pa čak i ako ste fan Kirby serijala male su šanse da će vam se ova igra dopasti samo zbog trapavih kontrola. Ako imate mlađeg brata ili sestru ispod 10 godina moguće je da će im se Kirby Air Ride svideti zbog niske gotovo nepostojeće težine.

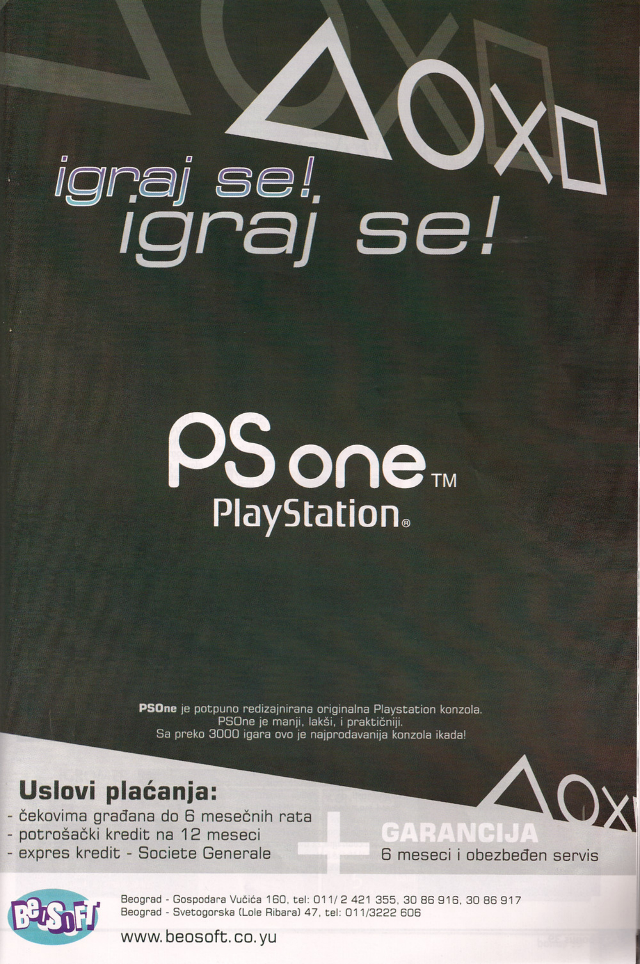


IGROMER

Izdavač **HAL LABORATORY** | Developer **NINTENDO**

bonus

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Simpaticno, šareno i oštro sa visokim framerate-om.
KONTROLA	2.5	Jedno dugme se koristi za celu igru. Šta više reći? Nevidjeno prosto ali ponekada i konfuzno.
ZVUK	4	Na standardnom nivou jedne Nintendo igre, slatka muzikica i karakteristični efekti, ništa ne očekivano.
ZABAVNOST	3	Samo za najmlađe ili vrlo kratku zabavu.


igraj se!
igraj se!
PS one™
PlayStation®
PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola.
PSOne je manji, lakši, i praktičniji.
Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola ikada!
Uslovi plaćanja:
- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački kredit na 12 meseci
- expres kredit - Societe Generale
+
GARANCIJA
6 meseci i obezbeđen servis
BeoSoft
Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
www.beosoft.co.yu



WARIO WARE

"Oko dve stotine mini igara, a sve traju tri sekunde. Koliko zabavno to može da bude? U slučaju ove igre, i previše."

Verovatno ste maštali o tome da napravite igru, ona postane popularna, a vi bogati i slavni. Na sličnim mukama je bio i Wario kada je, na TVu, video izveštaj o sve većoj popularnosti igara. Odmah je uvideo šansu da ostvari laku zaradu, u pomoć je pozvao neke svoje prijatelje i bacio se na posao. Naravno, pošto kod Waria ništa nije normalno, tako ni on nije napravio jednu celu igru, već skup od oko dve stotine igara koje traju tri sekunde. Vaš zadatak je da sve te igre pređete, i to nije nimalo lak zadatak.

Svaki od pomenutih Wariovih prijatelja će



Takmičite se sa prijateljem, ko je bolji u usisavanju.

vam ponuditi set igara, od kojih morate preći određeni broj, kako biste otključali sledeće setove. Svaki prijatelj ima svoju priču, koja je vrlo simpatično, i sa vrlo interesantnim smislom za humor, predstavljena pratećom animacijom. Kada započne prva igra, primetićet uputstvo od jedne reči koja bi trebalo da vam objasni šta se traži od vas, a zatim morate brzo da reagujete i, ukoliko ste uspešni, pređete igru... U suprotnom gubite jedan od četiri života. Kada pređete par igara, sledećih nekoliko će biti brže, ubrzanje će uslediti još jednom. Na kraju dolazite do takozvanog Boss Stagea odnosno "kraljice". Kao i igre, i one su vrlo zanimljivo osmišljene. Moraćete, na primer, da ukucate ekser u dasku, pazeći da se pritom ne opalite po prstima, skaćete po oblacima, ili da šest puta udarite lopticu za bejzbol koja je ispaljena iz obližnje bejzbol mašine.



Ova WC šolja vam pokazuje da ste stigli do 24. nivoa uz samo jedan izgubljen toalet papir... hm... život.

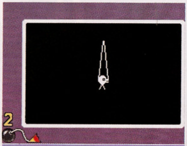
Obratite pažnju na to, da i ako pređete priču određenog Wariovog prijatelja, niste videli sve igre koje on može da ponudi. Zato postoji opcija Grid (mapa svih igara), u kojoj možete izabrati bilo koju od mini igara i igrati je do mile volje. Takođe, možete igrati i kompletnu priču ponovo, iako ste je već prešli. Samo što tada ne postoji određen broj



Možete igrati bilo koju mini igru u beskraj.

igara koje morate preći, već se igre smenjuju sve dok ne izgubite živote. A nakon svakog prelaska Boss Stagea igrice postaju brže i teže. Isto tako, dešavaće se da kasniji likovi u svojoj ponudi imaju igricu koju ste već igrali, ali njenu bržu i težu verziju.. Na primer, umesto da samo dva puta uradite četkicom levo-desno, kako biste oprali zube, moraćete dobro da se pomučite i da to učinite četiri ili pet puta. (ni autor ovog teksta, niti ljudi iz Nintenda ne preporučuju pranje zuba u trajanju od samo tri do pet sekundi)

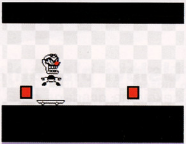
Ovakva igra ne bi bila kompletna, bez mogućnosti da se dobiju dodatni sadržaji. Pored mogućnosti da se otključa par dugotrajnijih igara za jednog igrača, kao što su preskakanje konopca ili vožnja skejtbordom, postoje i četiri igre za dva igrača. Posebno je zanimljivo što se u tim igrama koriste samo L i R tasteri (za svkaog igrača po jedan).



Hvatanje svemirskog pileta pincetom je sjajna zabava.

Hurdle - Odnosno, prepone, u kojoj dva lika trče, a igrači moraju da preskaču prepreke.Dong Dong - U kom ćete pokušati motkom da gurnete jedan od tri kamena na glavu svom protivniku, koji će isto to pokušati da uradi vama. Chicken Race - Pilence stoji na skejtu, gurnite ga nogom tako da ode što dalje, ali da ne padne u provaliju. Chiritorie - Ovde ćete kontrolisati usisivač koji mora da pokupi dve stotine zgužvanih papirića pre nego što to učini protivnik.

Takođe možete otključati i četiri tornja, kroz koje se penjete liftom, a na svakom spratu morate odigrati jednu igru, ali u različitim uslovima. U tornju plavog praseta imate četiri života da prelazite igrice u njihovom najlakšem obliku. Ružičasto prase će vam na svakom spratu davati po jednu kraljicu. Žuto prase će pred vas staviti igre srednje težine, ali i samo jedan život na raspolaganje. Dok ćete u tornju crvenog praseta morati da se suočite sa najtežim verzijama svih mini igara, srećim imaćete



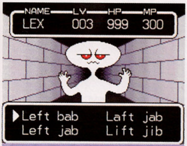
Poslednji "Boss Stage", Gliša Wario na skejtu.



Jesi slatka, ali sutra se nećemo ponovo videti...

makar četiri života da postignete dobar rezultat.

Grafika u ovoj igri je prilično teška za opisivanje. Pošto se sastoji iz mnoštva malih igara, a svaka je inspirisana različitim periodom igračke industrije, neke imaju jako jednostavnu grafiku, koja se ni u kom slučaju ne može nazvati lepom. No, to nikako nije minus, naprotiv. Čitava poenta je u samom duhu starih igara, a to je ovde jako uspešno preneseno, između ostalog upravo ovakvom grafikom. Naravno, ima i par igara (manji broj) u kojima se mogu videti prave mogućnosti GBA. A postoje i pomenute scene između igara i nivoa koje su sasvim lepo odrađene, upravo kako biste i očekivali od Nintenda.



RPG na Wario Ware, Inc. način.

Zvuk ima jednu manu, a to su semplovani glasovi likova, koji su nerazumljivi, mutni i zbrzani. Da ne pričamo o tome što se često ponavljaju pa ćete na jednom nivou dvadesetak puta morati da slušate isti komentar. No, stvar izvlače odlično usemplovani i uklopljeni zvučni efekti i sjajno urađena muzička podloga. Zapravo, mogao bih reći da su i efekti i muzika među najboljima na GBA, tako da je velika šteta što glasovi to nisu ispratili.

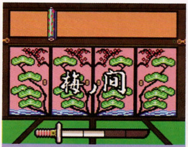
Kontrole u igri su izuzetno jednostavne, što i moraju da budu kako biste u trenutku odradili ono što se od vas traži. Igrice koriste



Srećom, ovde šibicari ne varaju.

samo određene kombinacije D-pada i A dugmeta (osim onih za dva igrača koje koriste samo L i R). Takođe moram pohvaliti i brzinu odaziva tastera, pa vam se neće dešavati da vas spora reakcija lika na ekranu košta dragocenog života. Uopšte, kontrole u ovakvoj igri imaju vrlo veliki uticaj na zabavnost i Nintendu idu sve pohvale za to kako su ih ovde rešili.

Pored kontrola, najveći adut zabavnosti ove igre je i neverovatna jednostavnost. Ovo je igra za koju vam neće biti potrebni dugački tutoriali, traganje za faqovima po

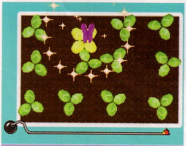


Igre kod male japanke Kat prati najbolja muzika.

MINI ISTORIJA IGARA

Svaka od mini igara u Wario Wareu je ili skraćena verzija, ili predstavlja detalj iz neke od legendarnih starih igara. I to ne samo sa Nintendovih sistema, već uopšte. Samim tim, stariji igrači će se podsetiti starih dana i igara u kojima su nekada uživali, a mlađi će na jedan zanimljiv način videti šta je ranije bilo zanimljivo. Možda će ih Wario čak i inspirisati da na neki način dođu do informacija o tim igrama, pa i do samih igara.

interntu, ili moljakanje drugova da vam pomognu oko mesta na kom ste se zaglavili. Sve zavisi od vas, vaše brzine, koncentracije, refleksa i instinkta. Jednostavno rečeno, Wario Ware je igra koja pogađa pravo u centar ako vas neko pita zašto uopšte igrate igre. Samu priču je relativno lako preći za kratko vreme, ali to ne utiče na trajnost. Ne samo zato što postoji dosta dodatnog sadržaja, već i zato što se svakom segmentu igre možete vraćati iz više razloga. Jednostavno ćete poželeti da postavite bolji rezultat u nekoj igrici, i nećete moći lako da se odvojite od vašeg GameBoya dok to ne učinite.



Četvorolisna detelina donosi sreću i leptirima.

Wario Ware, Inc.: Micro Megagame$ je prava stvar za prenosne konzole. Iako joj možete posvetiti i mnogo vremena odjednom, sigurno je jedna od najboljih igara za ubijanje vremena tokom petnaestak minuta pauze. Ili ukoliko želite da se nakratko dobro zabavite. Zaista pravo remek-delo iz Nintenda.

IGROMER

Izdavač NINTENDO | Developer NINTENDO

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4.5	Čak i ono što u ovoj igri nije lepo, u potpunosti odgovara duhu igre.
KONTROLA	5	U početku je potrebno malo navikavanja, a blokiranje je zaista potrebno dobro naučiti da biste ga uspešno koristili. Srećom, napad je najbolja odbrana.
ZVUK	4	Sjajna muzika, odlični zvučni efekti. Jedino su glasovi nerazumljivi i dosadni.
ZABAVNOST	5	Nekim igračima će zasmetati isuviše mukotrpno unapređivanje Emerla, ali je loša balansiranost likova najveći problemi ove igre i može lako da isfrustrira igrača.

ONIMUSHA TACTICS



"I mi strateški RPG za trku imamo!", pomislili su u Capcomu, i prebacili popularni Onimusha serijal u žanr koji u poslednje vreme cveta na GameBoy Advanceu."

Bazirana na popularnim igarama Capcomovog Onimusha serijala, Onimusha Tactics kombinuje osnovne elemente tih igara sa klasičnim strateško RPG igrama kakve su Tactics Ogre: The Knight of Lodis i Final Fantasy Advance. Iako fanovima gore navedenog verovatno polazi voda na usta kada vidi šta je korišćeno kao predložak, istina je ipak malo drugačija. No, krenimo od početka.



Nobunaga Oda, večiti negativac Onimusha serijala.

Osnovnu priču verovatno znaju svi koji su imali bilo kakvog dodira sa Onimusha igrama. Zli vojskovođa Nobunaga Oda se diže iz mrtvih i, uz pomoć demonske Genma armije, kreće u pohod protiv živih. Samo još par sela odoleva naletima i potpunoj pobedi zla. Iga je jedno od njih, ali i ono pada. Mladi Onimaru ne stiže da se bori sa svojim prijateljima, ali od mudrog učitelja saznaje da je potomak čuvenog Oni klana. Takođe dobija i Oni rukavicu koja će mu biti od velike pomoći u borbi protiv zlog Nobunage. Uskoro mu se pridružuju mlađa sestra i tri vojnika iz sela.

Tu počinje serija misija koje Onimaru mora da pređe. Iako postoji mapa sa naznačenim lokacijama, igra je potpuno linearna i misije ćete prelaziti jednu po jednu, onako kao su programeri odlučili. Iako je svaka misija predstavljena kao jedna epizoda, čiji se početak i kraj nadovezuju u kompletnu priču, mislim da je bilo dovoljno prostora da se različitim odlukama na nekim mestima priča malo prodrma. Priča se relativno dobro razvija, mada ima par deus ex machina momenata i nikada ne odskače od proseka za ovakav tip igre.

Primetićete da, pored nemogućnosti da neku misiju ponovo odigrate (mada za tim



Jedna od retkih mapa u igrama, po kojoj se ne može šetati.

nema ni potrebe) ne postoje ni takozvani random encounteri, odnosno bitke koje nemaju veze sa pričom, već su tu kako biste levelovali likove, naučili ih potrebnim veštinama i slično. Doduše, postoji Phantom Realm, u koji (kada jednom dođete do njega) možete ući između misija i koristiti ga u te svrhe. Problem je što se sastoji od šesnaest spratova, koji su uvek (svaki put kada uđete u PR) identično raspoređeni, sa istom težinom protivnika, tako da će vas, ukoliko pri kraju igre odete na levelovanje prvih nekoliko spratova jako smoriti, a neće vam koristiti. Doduše, igru je bez problema moguće preći, a da u Phantom Realm i ne uđete. Tako da je jedini razlog za to što se u njemu krije Oni Kid, jedini skriveni lik u igri, koga dobijate kada pređete sve spratove.

Ako ne računamo Oni Kida, kog niste primorani da vodite u grupi, sve ostale likove ćete potpuno linearno dobijati na određenim tačkama u priči. Obratite pažnju na to da



Učitelj engleskog maskiran u demona? Da, znamo da spelujemo, hvala na pitanju.

likovi ne mogu da zaista da poginu, odnosno, samo gube dobijeno iskustvo do početka nivoa (ako je lik onesvešćen i izbačen iz bitke kada je bio 18. nivo sa 45 expa, vratiće se na 18. nivo sa 0 expa) i možete ih ponovo koristiti u sledećoj misiji. Čak i ako izgubite bitku, nećete dobiti Game Over, već ćete moći ponovo da igrate misiju. Obzirom na to da u bitku možete povesti maksimalno osam boraca, a da Onimaru uvek mora biti predvodnik grupe, slabije likove ćete ubrzo početi da zaboravljate i nećete ih uopšte koristiti. Ipak, ovde postoji i dobra strana. Nema generičkih likova, već svaki ima svoje ime i portret, kao i kako tako prikazanu ličnost.

Loša strana je (naročito ako ste igrali pomenuti FFTA) i jako mali broj veština i opreme. Opremu i ne dobijate od poraženih



Odaberite do sedam najjačih boraca, koje ćete pridružiti Onimaruu u pohodu.

protivnika, već putem Oni rukavice. Kao što u FFTA dobijate JP (sudijske poene) za svakog protivnika ovde dobijate dušu, a možete da dobijete i neki od Genma kamenova. Nalazićete i recepte za kombinovanje kamenova, a kada ih iskoristite u rukavici, dobićete novi predmet. (oklop, oružje i slično) Duše protivnika koristite za ojačavanje oružja (slično kao u ostalim Onimusha igrama).

Ako pogledamo Fire Emblem, videćemo da RPG elementi i ne moraju da budu na visokom nivou kompleksnosti, da bi igra bila dobra. Nažalost, i same bitke u Onimusha Tacticsu su mogle da budu daleko bolje odrađene. Protivnici su užasno glupi i jako često će samo stajati i gledati kako im kasapite saborce, a reagovaće tek kada se prib-



ližite na par kockica razdaljine. Ovo na veštački način, bespotrebno produžava trajanje borbi. Takođe, retko će se desiti da čudovište preživi više od dva udarca, tako da je igra previše laka. Ne postoje ni uticaji terena na damage koji pravite, a i sistem računanja procentualne šanse da vam udarac pogodi metu je isuviše uprošten, odnosno, nema uticaja da li napadate protivnika sa



Malo jače! Malo jače! Ove Genme nemaju snage ni za više od jednog damagea.

leđa, sa strane ili oči u oči. Nerviraće vas i nemogućnost da udarite protivnika koji se nalazi pola stepenika ispod vas, nemogućnost da preskočite dva stepenika odjednom i slične stvari koje bi učinile bitke dinamičnijim. I tako dalje...

Tehničke karakteristike, takođe, ne zaslužuju velike pohvale. Grafika je korektno odrađena sa strane dizajna. Sprajtovi su mogli da budu detaljniji, ali nisu loši. Portreti likova su odlično urađeni, i vidi se da je u njih uložen veliki trud. Čudovišta su zanimljivo dizajnirana. Najveći problem ipak predstavljaju pomalo dosadne pozadine i loš izbor boja, koji jako utiče na kompletnu lepotu igre. Zvuk je, takođe, mogao da bude mnogo bolji. Zvučni efekti mogu da prođu, ali nizašta ne pomažu mnogo u dočaravanju atmosfere iako će možda podsetiti na efekte koji se koriste u animama. Muzika je nešto bolja strana, pošto ima par zanimljivih melodija. Problem je ipak u reči "par" pošto će se melodije prečesto ponavljati i lako mogu da dosade.

U svakom pogledu ovoj Onimushi fali malo u poređenju sa svakom od referentnih igara ovog žanra. No, u pitanju nije loša igra već jedno prosečno ostvarenje. Fanovi strateških RPG igara će, verovatno, sa zadovoljstvom izdvojiti petnaestak sati koliko je potrebno da se igra pređe, ali ne više od toga, pošto je replay value skoro nepostojeći. Slično važi i za fanove Onimusha serijala. Ukoliko vas ni jedno ni drugo ne privlače posebno, onda šansu bolje pružite drugim igrama. Ukoliko želite da isprobate SRPG žanr bolji izbor su FFTA, Advance Wars, Fire Emblem i Tactics Ogre.



Kao i uvek, glavnog protivnika morate pobediti dva puta.



A drugo obličije je (ili bi trebalo da bude) moćno i zastrašujuće! Bar je portret dobar.

PRAVI NOBUNAGA ODA

Kroz sve Onimusha igre provlači se lik Nobunage Ode, kao glavnog negativca, i vođe Genma armija.

U stvarnosti je u pitanju jedna od izuzetno važnih ličnosti u istoriji Japana. Živeo je od 1534. do 1582. godine i bio je daimyo (japanski feudalni zemljoposednik) i vojni komandant. Nakon što se, u mladosti, dokazao proširivši posede svog oca i postavši gospodar tri provincije u okolini današnje Nagoye, sam japanski Car je od njega tražio pomoć.

1568. godine, Nobunaga postaje dikatator centralnog Japana, delajući u Carevo ime. Iako, zbog porekla, sam nije imao pravo na titulu, Nobunaga je zapravo imao svu moć. Uz pomoć generala Hideyoshia Toyotomia i njegovog saveznika Ieyasua, uspeo je da ujedini skoro čitav Japan, osim kranjih severa i zapada. Uspeo je da slomi moć koju su imale Budističke sekte, i davao podršku ranim Jezuitima u Japanu. Bio je jedan od prvih japanskih generala koji su svoje vojnike snabdevali musketama. Pod njegovom vlašću počinje i era izgradnje zamkova i sve više se praktikuje slobodna trgovina.

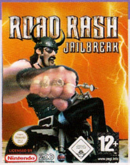
Ubijen je od strane jednog nezadovoljnog generala, pre nego što je Japan potpuno ujedinjen, ali su taj zadatak dovršili Hideyoshi i Ieyasu.

IGROMER

Izdavač CAPCOM | Developer CAPCOM

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	4	Korektno odrađen posao dizajnera, nekoliko odlično dizajniranih čudovišta i lepi portreti likova. Izbor boja ume da iznervira.
KONTROLA	4	Klasičan način kontrole za ovakav tip igre. Zbog nedostatka kompleksnijih opcija, vrlo lako se uči.
ZVUK	3	Zvučni efekti su, u najbolju ruku, prosečni. Soundtrack je dobar, ali se prečesto ponavlja i brzo će vam dosaditi.
ZABAVNOST	3.5	Loš AI čini bitke dosadnim i predugim. Igra je potpuno linearna i nema skoro nikakav replay value. Može da bude zanimljiva ako ste fan ovog žanra.

Autor: CITY DOCTOR



ROAD RASH JAILBREAK

"Nakon bega iz Padinjaka vreme je da svima pokažemo ko vlada putevima."

Svima onima koji su započeli svoju igračku karijeru na Sega Mega Drive-u ime Road Rash će nešto značiti. U to vreme ova igra je bila jedna od najkontraverznijih - ili ste je mnogo voleli ili ste je mnogo mrzeli. Ja, kao autor ovog teksta, sam definitivno spadao u prvu kategoriju i potrošio sam puno para od užine šibajući se sa ortacima po prašnjavim putevima. Kasnije su se pojavile brojne verzije za naprednije sisteme uključujući naravno i PlayStation, međutim igra nije uspela da dostigne prethodnu slavu, kako u svetu tako i kod nas. Iako je ideja o motociklistima koji se



new york u plamenu

tokom trke koriste prljavim sredstvima ne bi li protivnike izbacili iz trke dosta dobra tehnička realizacija je nekako uvek zakazivala. To ne bi trebalo da čudi s obzirom da je Electronic Arts više sklon da od igara koje nisu mega hitovi "skida kajmak" nego da pravi remek dela.

Priča Roadrash Jailbreak-a je dosta jednostavna i kao što ste već naslutili svodi se na bežanje iz zatvora. Jasno je da u ovakvim igrama priča ne igra nikakvu značajniju ulogu i od kriminalne prošlosti jedino ćete videti informacije o likovima u vidu policijskih dosijea. Kao i u svakoj simulacinji vožnje i ovde je cilj stići prvi do kraja trke. Da bi vam to bilo lakše možete se iskaljivati na protivnicima. Oružije se skuplja usput prolaskom kroz zelene kontejnere koji se nalaze na putu. Za premlaćivanje pored pesnice i noge na raspolaganju su vam lanac i cev, takođe možete pokupiti ulje i simpatični napalm koji se ostavljaju iza sebe. Prolaskom kroz kontejnere takođe se može nadoknaditi energija ili steći (pre)kratka neranjivost. Oni koji su navikli na kart vožnje na gba će možda biti razočarani raznovrsnošću i količinom oružija, ali ga za igru ovakvog koncepta ima dovoljno i vrši svoju svrhu. Iznad svakog motocikliste stoji skala sa energijom. Kada se ista istroši trka se neuspešno završava. Ovo može delovati dosta restriktivno, ali kada se naviknete neće predstavljati problem. Ono što može biti problem, posebno u početku, su policajci koji su daleko brži i izdržljiviji od protivnika.

Ono što tokom igranja zna dosta da iritira su izletanja sa staze. Ako nešto zakačite i padnete trebaće vam dosta vremena da se vratite u trku. Motociklisti se relativno brzo podižu, ali umesto da se vrate na stazu nastavljaju da idu pravo, bez obzira koliko ih vi usmeravate na pravi put. Tako ćete pasti još par puta samo zahvaljujući tome. Utešno je da zbog arkadnog karaktera igre nije teško stići protivnike i posle pada. Takođe ni protivnici a ni policija nisu imuni na padove, šta više možete ih jednostavno izgurati na strani u zakucati u drvo.

Što se tiče modova igranja tu je Wild Race koji nudi prelaženje cele igre u formi turnira, Time Attack gde se borite protiv vremena kao i interesantan Survival mod u kome se cela staza (bez protivnika) mora preći perfektno (da se ne ogrebete). Dodat je i Cop Patrol mod u kome menjate stranu i kao policajac jurite zatvorenike. Nakon svake uspešno završene trke dobijate novac (koji se takođe može skupljati i po putu) kojim možete budžiti svoje čedo od motora. Ono što ometa lagan prelazak igre je sistem čuvanja pozicije zasnovan na šiframa. Iako na prvi pogled ne izgleda kao problem, šteta je što taj sistem primenjuju na GBA portu jer teško da ćete se lako snaći za zapisivanje šifre ako vožnju u krcatom autobusu gradskog prevoza prekraćujete igrajući.

Što se tehničkog dela tiče, staze su monotone i jedni te isti elementi pored staze se neprekidno ponavljaju. Dok budete igrali



snage zakona u ovoj igri nisu maciji kasalj

imaćete utisak da ste se vratili 15 godina u prošlost i da vozite nešto tipa Outrun. Ovom utisku posebno doprinosi grafika. Korišćeno je blago pseudo 3D okruženje pri čemu su objekti predstavljeni sprajtovima. Samo grafički endžin je dosta dobro napravljen, ali GBA jednostavno nema snage za egzibicije koje su autori nameravali. Zvuk je odrađen odlično. Zvučni efekti nisu realni, više su kao iz crtanih filmova, ali se odlično uklapaju u igru. Ono što je čudno, je da muzike u igri nema iako se u menijima vrti super melodija. Krajnja ocena je da je igra ok, ali ništa preko toga. Nije da vam neće pružiti sate zabave, ali pitanje je koliko je investicija u nju isplativa posebno u našim uslovima. Prava je šteta što ćete teško naći ortaka sa kertridžom da opalite link varijantu koja je i najbolje što Road Rash Jailbreak može da pruži.

IGROMER

Izdavač DESTINATION SOFTWARE | Developer EA GAMES

Kategorija	Ocena	Komentar
GRAFIKA	3.5	Dobra je, verovatno bi bilo i više da ne izgleda monotono
KONTROLA	3	Same kontrole su ok, ali problem vraćanja na stazu dosta ometa opušteno igranje
ZVUK	4	Za peticu fali samo muzika u toku same igre
ZABAVNOST	3.5	Obavezno za sve koji su igrali prethodne delove, ali pitanje je da li će se svideti igračima sa kraćim igračkim stažom

PERSONA 2: ETERNAL UNISHMENT



Na prvi pogled ova igra izgleda kao klasičan RPG, koji poštuje osnovne zakone žanra, takva je i većim svojim delom. Međutim, kada se dublje zagrebe površina primećuje se da Persona 2 nije prosečan RPG ni po priči, ni po izvođenju. Što je najbolje, rezultati tih razlika su, u većini slučajeva, više nego zadovoljavajući.



Sumaru City je u panici. Masakriranih leševi se pojavljuje u okolini srednje škole "Seven Sisters", a učenici pričaju kako je u pitanju kletva Jokera, koji ubija sve one koji pozovu same sebe na mobilni telefon. Naterana od strane svoje čangrizave glavne urednica, mlada novinarka popularnog teen magazina "Coolest", Maya Amano odlazi da istraži slučaj. Ubrzo će saznati da u pitanju nije običan serijski ubica, a da je kletva Jokera mnogo komplikovanija od verzije koju prepričavaju srednjoškolci. Shvatiće da sve to ima veze i sa deja vu osećajima i mutnim sećanjima na nešto što misli da se nije dogodilo, a koja joj se javljaju otkako se, tog jutra, sudarila sa učenikom iz ove srednje škole. Takođe će otkriti da je jedna od ljudi sposobnih da kontrolišu magične avatare svoje podsvesti - Persone.





Sumaru City...

Ovo je, vrlo skraćen, zaplet jedne od najintrigantnijih RPG igara koje sam imao prilike da igram. Otkrio sam je pre par godina, dok sam tražio zanimljive igre u Final Fantasy fazonu, a svuda je bila ocenjena kao igra koja je jako potcenjena na tržištu, a neki su je smatrali i kvalitetnijom od FF naslova. Iako me, za razliku od npr. Final Fantasya IX, ili Anachronoxa na PCu, nije držala prikovanog za ekran u dugim intervalima (sat do dva, u odnosu na 5-6 sati odjednom), konstantno sam joj se vraćao sve dok je nisam prešao prvi put, i to posle dobrih stotinjak sati igranja.. Slično je bilo i sada, dok sam se pripremao za pisanje ovog texta, i opet je skoro svaki trenutak bio uživanje. Iako je u osnovi klasičan RPG u kom vodite grupu likova iz mesta u mesto, usput susrećete čudovišta i borite se sa njima, usput učite nove veštine i dižete nivo sposobnosti svojih likova, a sve u cilju spašavanja sveta, ili grada, ili... Persona2:EP često odskače i donosi nešto novo i sveže. Međutim, neke od tih razlika mogu da odbiju igrače koji nisu hard-core RPG igrači, pošto igra ume da traži mnogo vremena za vršenje nekih pomalo trivijalnih stvari.



Lynchovski dizajn: Blue Velvet sreće Black Lodge, rezultat? Velvet Room.

Osnova igre su Persone, koje podsećaju najviše na Summone iz FFVIII, a mogu ih prizvati svi glavni likovi. Na njima se baziraju napadi, magije, kao i fuzione tehnike (o ovome nešto kasnije). Isto kao i likovima, i Personama rastu nivoi. Sa novim novima, naravno, dolaze i nove magije. Persona u igri ima osamdesetak, a likova nema ni približno toliko, što znači da je Persone moguće, a i preporučljivo menjati u toku igre. Ovo se radi u Velvet Roomu, Lynchovskoj prostoriji između Ove i One strane sveta i svesti. Uz pomoć grupe osoba koje u njoj obitavaju, a koje predvodi misteriozni Igor, koristeći



Katsuya u jednoj od animiranih sekvenci.

Tarot karte možete prizvati Persone različitih nivoa i snage. Obratite pažnju na dve stvari. Prvo: Svaki lik može da nosi samo jednu Personu sa sobom, a ostale morate ostaviti kod Igora na čuvanju. Drugo: Likovi, Persone i čudovišta imaju afinitete ka određenim elementima. Na tome se bazira i sinhronizacija lika i Persone koju nosi. Iako nivo sinhronizacije raste sa korišćenjem Persone, što je sinhronizacija bolja u početku, to će se brže razvijati, a i finalni rezultat je jači.

Sistem borbe, takođe, ima par razlika u odnosu na klasične RPG, FF kopirane sisteme. Na samom početku borbe možete podesiti strategiju za sve likove. Da li će koristiti fizički napad ili Personu, koju od mogućnosti Persone će koristi. Možda da iskoriste neki predmet i slično. Takođe možete promeniti i redosled kojim će likovi nastupiti u toku jedne runde. Redosled je važan kod fuzionih tehnika, u pitanju je magija koju izvodi više likova odjednom, ukoliko pravilno poređate redosled kojim izvode magije. Na primer, Stone Rise (prvi fusion spell koji ćete imati) traži da se prvo izvede magija u elementu vode, zatim vatre, a na kraju zemlje (Aqua, Agi, Magna). Prva dva lika će pauzirati svoju rundu, a zatim će zajedno sa trećim izvesti fuziju koja je mnogo razornija od sve tri magije zajedno. Naravno, i ovde treba paziti na elemente, jer ako je protivnik otporan na zemljane magije, Stone Rise će mu naneti manje štete nego Aqua ili Agi sami. Fuzija ima zaista mnogo, i baratanje njima čini jedan zabavan deo igre. Jednom kada podesite željene



parametre, samo pustite borbu da se odvija do samog kraja. Naravno, u svakom trenutku, možete prizvati meni i nakon što startujete borbu i promeniti akcije likova u skladu sa dešavanjima na bojištu. To će se dešavati relativno često, tako da ne možete bukvalno da se zavalite u fotelju i odgledate bitku do kraja, ali možete dovoljno da se opustite, a izbegnuta je situacija da vam propadne neki potez zbog toga što ste loše predvideli razvoj situacije.

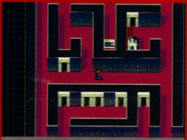
Pored fizičkog i magijskog razračunavanja sa demonima, možete ih i kontaktirati, ukoliko umesto Battle, izaberete Contact opciju iz menija. Svaki lik ima različit pristup, odnosno način razgovora. Takođe su moguće razne kombinacije likova, kojim se dobijaju i različite vrste kontakta. A na sve to uticaj ima i horoskopski znak likova i demona. Koji su svi bazirani na Wang Longu, vrsti proricanja sudbine koja je pop-



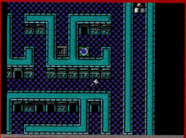
Maya se pita kada će stići i da sredi sobu pored svih problema koji je prate.

ISTORIJAT: MEGATEN SERIJAL

Persona je jedan od spinoff serijala Megami Tensei igara (skraćeno MegaTen) koji vodi poreklo još sa NES-a. Prva igra, i to u izdanju Namcoa, Digital Devil Monogatari - Megami Tensei (Priča o digitalnom đavolu - Uskrsnuće Boginje) se pojavila još krajem 1987. godine. U pitanju je bila obrada istoimene knjige , čiji je autor Aya Nishitani. 1992. serijal prelazi na SNES, u izdanju Atlusa koji pod nazivom Shin Megami Tensei (Istinsko Uskrsnuće Boginje) izdaje rimejk obe Namcove igre.



Izgled tamnice u igri Shin Megami Tensei2 za SNES.



Izgled tamnice u igri Megami Tensei 2 za NES.

Do sada se pojavilo tačno 26 igara koji ili direktno pripadaju MegaTenu ili su njegov spinoff. Takva produkcija je dovela do toga da MegaTen bude maltene rame uz rame sa Final Fantasyem ili Dragon Warriorom, po popularnosti u Japanu. Nažalost, većina tih igara je izdata samo na japanskom tržištu. Ono što je igračka publika van Japana imala prilike da vidi (pored Persone) su sledeće igre (sve spinoffi):

The Last Bible serijal - Igre za GameBoy (osim TLB3, koja je izašla na SNES-u), od kojih se prva može naći na engleskom, pod nazivom Revelations: Demon Slayer.

Jack Bros. - Igra za Nintendov propali Virtual Boy, u kojoj je glavni junak Jack Frost, maskota MegaTen igara, zajedno sa njegova dva brata, Jackom O'Lanternom i Jackom Ripperom (čije je "prezime" u Americi Skellton, a ne Ripper).

DemiKids igra za GameBoy Advance, i to samo Light verzija.

Najnovija igra iz MegaTen serijala je Shin Megami Tensei 3: Nocturne, koja je 2003. izašla za Xbox, a mogućnost izdavanja igre u USA je stidljivo najavljena za jesen 2004. Ukoliko do toga dođe, biće to tek prva igra iz osnovnog serijala koja je izašla van Japana. Za ovu igru je vezan i crossover sa igrom Devil May Cry, pošto se pojavljuje njen glavni junak - Dante.





ularna u Sumaru Cityu. Razgovori sa demonima su važni zato što tako dobijate Tarot karte za prizivanje novih Persona. Možete i sklopiti ugovor sa demonom, ukoliko prijateljski razgovarate sa njim, pa će vam davati potrebne savete, novac, pred-



Mapa koja služi za kretanje po kvartovima Sumaru Citya.

mete ili vam čak činiti usluge. Čak će se dešavati i da demona zaplašite, pa pobegne. Tako ćete izbeći borbu, ali i nećete dobiti ništa zauzvrat. Kontakt nije sto posto siguran način da izbegnete bitku, pošto ukoliko naljutite demona, on napada i igra prvi u potezu, što može biti posebno nezgodno ukoliko ima neku jaku magiju. Naravno, igru nije moguće preći ni samo bitkama, niti samo kontaktima, već ćete morati da kombinujete oba ova metoda.

Vrlo važnu ulogu igra i sistem glasina (Rumors), pošto u svetu Persone 2 glasine imaju zgodnu (ili nezgodnu, zavisi od sitacije) osobinu da postanu stvarnost. Tokom cele igre ćete imati prilike da plasirate razne glasine i tako direktno utičete na priču. Na primer, maltene na samom početku, možete razglasiti da se u restoranu Parabellum prodaje oružje, i to će se zaista desiti. Naravno, da bi se sprečila zloupotreba sistema, glasine

ISTORIJAT: PERSONA SERIJAL

Tužna je činjenica da ni Persona igre nismo videli u potpunosti. Prva igra, Revelations: Persona (Megami Ibunroku Persona, odnosno Otkrovenja o Boginji: Persona, u originalu) je patila od očajne lokalizacije. Izbačen je čitav jedan storyline (Snow Queen Quest), dijalozi su osakaćeni, a maltene čitavo istraživanje mitologije koje je R&D1 tim odradio je bačeno u vodu, tako što su promenjena skoro sva imena. Tako, na primer, imena čudovišta više nisu imala veze sa njihovim izgledom i osobinama. I pored toga, u pitanju je prilično dobra igra, koju vredi odigrati ako je nađete. U isto vreme je način igranja sličniji MegaTen igrama od Persone 2, tako da i zbog toga može biti zanimljivo iskustvo.

Druga igra, Persona 2: Tsumi (Innocent Sin) nikada nije izašla van Japana. I to je velika šteta, pre svega zato što je, po mnogima, u pitanju najbolja igra iz serijala, a potom i zato što se u Eternal Punishmentu često pojavljuju aluzije na IS, kao i sećanja glavnih likova. Takođe, po opštem mišljenju, ima i najbolju muziku, a najbolje pesme iz Eternal Punishmenta su ili remixi ili potpuno preuzete iz ISa. Zbog njene ogromne popularnosti je Atlus i napravio Eternal Punishment, pošto su ih fanovi maltene naterali na to, iako je prvobitna ideja bila da se priča ne nastavlja.

Persona 2: Batsu je Eternal Punishment, odnosno igra čiji opis upravo čitate. Iako van Japana važi za drugi deo Revelations serijala, u pitanju je samo drugo poglavlje kompletne Persona2 priče.

Još jedan od primera kako je igrački svet oštećen zatvorenošću Japana, kao i mišljenjem čelnika tamošnjih developera da je ostatak tržišta neprofitabilan (i zbog piraterije i zbog nezaiteresovanosti igrača). Ali, u isto vreme i lošim radom studija za lokalizaciju.









ne možete sami smišljati, već morati da ih čujete od drugih likova, a zauzvrat da njima ispričate vaše glasine. Glasine ne morate koristiti, i izbor u njihovom širenju dosta pomaže nelinearnosti igre.

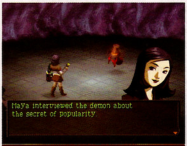
Osim ovih zanimljivosti vezanih za sam gameplay, Persona, u odnosu na većinu RPG-ova ima i nešto odrasliju priču u svojoj pozadini. Priča je mračnija i ozbiljnija, sa mnogo izleta u okultno, i prilično jakom političkom pozadinom. U razgovoru sa demonima ćete imati dosta seksualnih aluzija, a neke likove prati i priličan homoerotski podtekst. Ne može se reći da igra nije za mlađe igrače, ali će je retko ko nazvati neozbiljnom i zbog toga je propustiti. Uostalom Atlus Research & Develop 1 tim je poznat po tome što ulaže veliki trud i napor u istraživanju prilikom smišljanja priče za svoje igre, a to se zaista vidi i na primeru Persone 2.



Kako nijedna igra nije savršena, i Eternal Punishment ima svoje probleme. Najveći je preteran broj random encountera. Kad god se nađete u nekom objektu u kom ima demona, imaćete bitku svakih desetak koraka. Upravo zbog toga sam i rekao da će možda odbiti igrače koji nisu spremni da žrtvuju toliko vremena na bitke i ono što proizilazi iz njih. Takođe, kada su bitke toliko česte, postaju prilično nezanimljive i dešavaće (doduše retko) se da se ne radujete što ste pobedili, već zato što je bitka gotova i što ćete uskoro moći da se vratite u priču, a ne samo u šibanje sa protivnicima ili muvanje ženskih demona. Srećom, postoje magije koje smanjuju intenzitet bitaka, koje će malo ubrzati dešavanja i dopustiti vam da potrčite po tamnici, a bez bojazni da se nakon prvog ugla sapletete o demona.

Grafika ima svoje dobre i svoje loše strane. Svi likovi izgledaju pomalo sablasno na portretima, što odlično doprinosi atmosferi. Takođe su odlično nacrtani, i maltene i najbeznačajniji lik na ulici ima svoj portret, dok glavni likovi imaju 6-7 različitih slika. Međuanimacije su dobra mešavina anime stila (kakvim su crtani i portreti) i 3D grafike. Ne mogu se nositi sa npr. animacijama iz FFIX-a, ali treba imati u vidu da Persona2EP dolazi na jednom disku, a FFIX na četiri. Dizajn igre je prilično bizaran, ali odličan, a kao kod scenarija, vidi se da su se u Atlusu potrudili da i dizajn likova ima potporu u mitologiji. Pored, toga, vidi se da su likovi stariji od, uobičajenih za RPG, tinejdžera, pa su i problemi ozbiljniji. Lošiji deo grafike je sam engine igre. Kombinacija 2D sprajtova sa poligonalnim podlogama, koja može da se rotira. Bukvalno minimum koji je potreban za praćenje igre. Animacije sprajtova su loše i seckave, a pikselizacija se primeti kada se kamera zumira u nekim situacijama. Za bitke postoje posebne arene u koje ćete biti prebačeni u FF stilu i koriste isti engine kao ostatak igre. Jedino što su tu pozadine zaista dosadne, a jedino zanimljivo će biti istripovan, lelujavi okvir arene. Napadi i magije su prosečni, a efekti su sasvim dobri, mada nema ni blizu tako spektakularnih kao u (neizbežnim za poređenje) FF igrama na PlayStationu.

Muzika je odlična (mada ne i najbolja u serijalu), varijacije na glavnu temu su dobro urađene i mogu i da se pevuše. I pored velikog broja melodija, teme koje prate demone i bitke umeju da dosade, naročito kada se ima u vidu količina bitaka u ovoj igri. U samoj igri možete kupovati CD-ove sa muzikom i puštati ih.



"Na žurnalistici me nisu pripremali za ovakve intervjue..."

Glasovi likova pate od klasičnih mana igara koje prate igre prevođene sa Japanskog jezika, glumci često zvuče isuviše nezainteresovano za ono što rade. Srećom, u ovoj igri ima i dobrih glasova, tako da vam neće mnogo smetati. Zvučni efekti su dobri. Ništa što bi se moglo izdvojiti iz ostalih igara, ali vrše posao.

Ostaje još pitanje težine i replay valuea. Igra ume da bude preteška, naročito kada su u pitanju Boss fajtovi, osim u slučaju da tačno znate koje Persone i magije da koristite, što je naravno nemoguće ako prvi put prelazite igru. Razlozi da se EP odigra dva puta postoje, ali je pitanje koliko će se igrača odlučiti da više puta odigraju ovako ogromnu igru. Čak se može desiti i da, zbog već navedenih problema, neki odustanu od igranja i prvi put, što bi bila velika šteta, zato što je ovo igra koja uz Xenogears ima najbolju priču u RPG-ovima.

Ukoliko ste hard-core RPG fan, ovu igru morate da imate. U suprotnom probajte i vidite da li će vam se dopasti.

ACE COMBAT 2



Igra kojom je Namco približio borbene simulacije letenja mainstream populaciji i vratio ovaj žanr na konzole, i to u velikom stilu!

Simulacije letenja postoje već izuzetno dugo, ali se po pravilu ceo žanr oduvek vezivao za kompjutere, prvo za C-64 a kasnije i za Amigu, odnosno PC. Razlog za to je neosporna kompleksnost ovakvih ostvarenja - obično je za igranje bio potreban ogroman broj tastera za koje često ni cela tastatura nije bila dovoljna, a kamoli džojpedi sa svega par dugmića. Pogrešan je međutim utisak da igra mora verno da dočarava sve aspekte upravljanja avionom da bi dobila status simulacije - nekoliko odličnih naslova iz dalje prošlosti (pre svega Top Gun za NES) su dostigli određeni nivo kompleksnosti koje ih je potpuno distancirao od arkada kao što je npr. u to vreme bio Segin After Burner serijal. Posle duge pauze (16-tobitna era nije donela praktično ništa vredno pažnje na ovu temu) borbene simulacije doživljavaju ponovni procvat na Playstationu i novijim konzolama a sve to zahvaljujući Ace Combatu 2 koji je pravi inicijator ove renesanse.





količina naoružanja ne treba da vas brine - avioni mogu da nose po nekoliko desetina raketa

Prvi Air Combat (Ace Combat u Japanu) doduše nije bio naročito dobra igra, što je delimično moglo da se pravda činjenicom da je to bio jedan od prvih naslova urađenih za Playstation. Međutim, njegov nastavak je uspeo da ispravi gotovo sve nedostatke i stekne zavidnu popularnost, a kod nas može se slobodno reći i kultni status.

Tanka pričica koja je ilustrovana samo kroz par redova teksta upoznaće vas sa onim što se od vas očekuje: nalazite se u ulozi člana specijalnog tima vojnih pilota poznatog kao Scarface, čiji je zadatak da zaustavi teroriste koji su uspeli da preuzmu kontrolu nad većim delom vojnog arsenala nekoliko zemalja koji uključuje kopnene i vazdušne snage, dovoljne da izazovu nestabilnost u celom svetu.

Igru počinjete sa samo 2 aviona na raspolaganju ali ćete ostatak high-tech vazduhoplova među kojima su i F-14, F-16 ili F117 (pogledajte poseban tekst sa kompletnim spiskom) otvarati uspešnim okončavanjem misija. Poeni koje zaradite u toku borbi zapravo predstavljaju novac koji možete trošiti na kupovinu novih letelica ili povremeno angažovanje wingmana, koji nažalost ne poseduju naročito kvalitetnu AI rutinu da bi smo ih proglasili za apsolutno neophodne.

Letački model je kombinacija između arkade i simulacije, ali je ipak znatno sličniji ovom drugom, što se lako uviđa već posle prvih par minuta igranja. Postoje 2 načina upravljanja avionom od kojih je jedan namenjen početnicima a drugi znatno komplikovaniji igračima željnijim realnijeg utiska. Namco nije maksimalno insistirao na simulaciji čak ni u ovom modu jer je



Nelinearnost je cool - ponekad imate mogućnost da odaberete na koju misiju želite da idete

LEKCIJA 1: DOGFIGHT

Veština koju ćete morati da savladate da biste uspešno završavali misije u Ace Combatu 2 je dogfight, odnosno borba na malim razdaljinama. Evo i par saveta koji bi trebalo da vam pomognu:

- prilazite neprijateljima iza leđa i držite ih na rastojanju od oko pola kilometra. To je najbolja pozicija za siguran pogodak
- ne gađajte protivnike dok menjaju smer kretanja jer postoji velika šansa da vaše rakete promaše cilj
- uvek gađajte borbene avione sa dve rakete, jer je po pravilu potrebno da ih pogodite toliko puta da bi bili uništeni
- nikada ne napadajte helikoptere licem u lice. Umesto toga priđite im s leđa i počastite jednim projektilom
- ako vam se protivnik nađe na repu, kočite i promenite smer. Pokušajte da mu se nađete iza leđa i njega prebacite u ulogu plena



želeo da igru približi svima, pa tako fizički model nije naročito opterećen nepotrebnim parametrima, što vam omogućava da se u potpunosti fokusirate na duele sa brojnim protivnicima. U skladu sa tim misije počinjete i završavate u vazduhu, tako da ni poletanje i sletanje ne spadaju u vaše dužnosti. Praktično jedini bitni elementi nad kojima imate kontrolu su brzina i visina aviona, dok je borbeni sistem prilično veran, s tom razlikom što avioni mogu da nose nerealno veliki broj projektila. S obzirom da su misije prilično kratke i do

SVI RASPOLOŽIVI AVIONI

Namco se zaista potrudio da u Ace Combat 2 ubaci ogroman broj borbenih aviona, od kojih su mnogi poznati čak i laicima. Evo i njihovog spiska, uz napomenu da se deo njih pojavljuju samo u ulozi protivnika.

A-4 "Scooter" Skyhawk, F-4 "Old Smokey" Phantom II, MiG-21 "Fishbed", Kfir C7, X-29, J-35 Draken, AV-8B "Jump jet" Harrier II, A-7 "SLUF" Corsair II, Buccaneer S Mk.2B, A-6 Intruder, Yak-141 "Freestyle", JA-37 Viggen, F-16 "Electric Jet" Fighting Falcon, F-2A, Mirage 2000, F-117A "Black Jet" Nighthawk, Su-25 "Frogfoot", A-10 "Warthog" Thunderbolt II, MiG-29 "Fulcrum", F-14 "Turkey" Tomcat, Tornado F.Mk3, Rafale M01, EF-2000 Typhoon, MiG-31 "Foxhound", JAS-39 Gripen, F/A-18C Hornet, F/A-18E Super Hornet, F-15E "Beagle" Eagle, F-15S, Su-35 "Super Flanker", Su-37 "Terminator", YF-23A Black Widow II, F-22 "Raptor" Lightning II, XFA-27, ADF-01, B-52 "BUFF" Stratofortress, XB-70 Valkyrie, B-1B "Bone" Lancer, B-2 Spirit, XB-10, C-5 Galaxy, C-17 Globemaster III, E-767, SR-71 Blackbird.



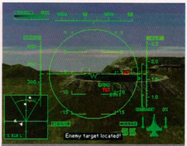
u većini misija nudi vam se mogućnost da sa sobom povedete i jednog wingmana.

kraja nabijene akcijom to je zaista bilo neophodno, ali je ipak šteta što ste ograničeni samo na jedan jedini tip raketa koji je podjednako efikasan i za mete u vazduhu i na zemlji.

Međutim, sve se ipak ne svodi na jednostavno uništavanje protivnika - nekada je potrebno eliminisati tačno određenu metu na zemlji ili u vazduhu, ili štititi konvoje što predstavlja daleko ozbiljniji izazov. Takođe, Namco je u igru ubacio nekoliko skrivenih misija i aviona do kojih ćete doći



u ovoj situaciji jedino o čemu treba da vodite računa je izbegavanje protivničkog projektila

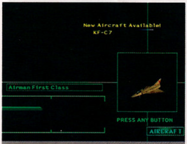


BONUS SAVET: Kada napadete gusto zbijene mete na zemlji najbolje je da usporite avion - tako ćete imati priliku da u jednom nadletanju uništite nekoliko objekata

uz malo više truda, a postoje i 3 različita kraja od kojih je samo jedan onaj pravi.

U tehničkom pogledu igra briljira, naročito kada se poredi sa prethodnikom. Avioni su detaljni, baš kao i okruženje u kome se borite, a jedino što smeta su zamrljane teksture objekata na zemlji. Za razliku od Ace Combata 3 koji se kasnije pojavio, ovaj nastavak nema problema sa usporavanjima, ili ih bar mi nismo primetili. Treba istaći i odličan prerenderovani intro koji će vas sjajno uvesti u igru.

Sve ljubitelje filma Top Gun obradovaće muzička podloga sastavljena od na momente sjajnih gitarskih solo deonica (obratite pažnju na temu koja prati 1.nivo) mada ih verovatno nećete puno primećivati u žaru borbe. I zvučni efekti zaslužuju samo pohvale, svi osim zvukova eksplozija koji su definitivno nedorađeni.



uspešno prelaženje misija otvara nove, bolje avione

Jedina prava mana ove igre je što je isključivo namenjena jednom igraču. Ubacivanje link podrške ili makar split screena znatno bi joj produžilo rok trajanja, a to čak ni pomenuta nelineralnost ne može u potpunosti da nadoknadi. Bez obzira na taj nedostatak, ovo je klasik koji bi svaki vlasnik i dalje najprodavanije konzole svih vremena trebalo da ima u svojoj kolekciji.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Capcomov Resident Evil je serijal zbog kog je nastao naziv žanra Survival Horror. A Nemesis je, po mnogima u to vreme, bio najbolja igra u serijalu, ne samo po tehničkim detaljima, već i po priči i izvođenju.

Jill Valentine, jedna od glavnih junaka prvog RE-a, tek što se odmorila i oporavila, mora ponovo da se vrati u zloglasni Racoon City. Čitav incident sa organizacijom Umbrella je zataškan, pa Jill rezignirano pokušava da pronađe Chrisa Redfielda. Međutim, pre nego što je napustila grad, zombiji ponovo napadaju. A pored njih, u gradu je još jedan protivnik - Nemesis.

Čime je Nemesis (engleska reč koja označava nanošenje zaslužene i neizbežne kazne) zaslužio da bude podnaslov ove igre? U pitanju je jedan od bolje osmišljenih Bossova u igrama. Zamislite biološko oružje obučeno u mantil, koje vas stalno prati, konstantno napada i nervira, a pritom i razgovarati sa vama. Sposoban je da vam provali u prostoriju kroz vrata koja ste upravo želeli da iskoristite. Pritom je inteligentan prilikom borbi, ume da izbegava vaše napade, da vam dolazi sa leđa i slično... Ukoliko igrate na težem nivou, od njega možete zaraditi i predmete kao nagradu za trud koji ste uložili.


Raccon City gori

Početak igre se odvija dan pre dešavanja opisanih u Resident Evilu 2 i priča je dobro uklopljena, bez većih rupa i propusta u scenariju. Preplitanje priče može da vam bude razlog, ukoliko vam je ovo prvi izlet u RE svet, da ipak prvo odigrate prethodne delove.

Način igranja se nije mnogo promenio u odnosu na Resident Evil 2. U osnovi su zagonetke tipa iskoristite predmet A na mestu B, a ako vam fali predmet C, prošetajte se po celoj mapi i pronađite ga. Zatim, pritiskanje prekidača pravilnim redosledom i slično. Naravno, sve to je začinjeno zastrašujućom atmosferom i napucavanjem sa zombijima. Naravno



Kretanje je ostalo nepromenjeno, osim što su u igru ubačeni okret od 180* (kao u igri Dino Crisis) i izbegavanje (dodge). Okret ume da bude vrlo koristan, naročito ako se borite sa brzim protivnicima, koji će vam se lako naći iza leđa. Dodge služi da se brzo pomerite u stranu, i izbegnete napad protivnika. Doduše, i protivnici, a naročito Nemesis će isto koristiti protiv vas. Još jedno poboljšanje je auto-aim funkcija koja zapravo dobro radi. Ne čini igru isuviše lakom, a pomaže u situacijama u kojima biste voleli da je kamera bolje postavljena, te da zapravo vidite gde gađate.

U Nemesisu možete praviti municiju, kombinacijom baruta i čaura, a pomoću Reloading Toola koji dobijte na početku igre. Možete i od običnih metaka za pištolj napraviti metke za pušku kao i od običnih granata napraviti vatrene eksplozivne. Postoje tri vrste baruta, kojima možete iskombinovati sve što vam treba za omiljeno oružje.

Pored toga, najveća promena je možda nešto što se razmaženijim RE igračima neće dopasti. Ne postoji klasičan sistem igre sa





dva igrača, pa ćete ovde samo na kraće vreme voditi Carlosa Olivieru (plaćenika u službi Umbrelle). No, priču i počinjete i završavate kao Jill. Što i ne mora da bude loše, pošto se može reći da je karakterizacija lika najbolja u RE serijalu.

Kada prvi put pređete igru, otključava se mini igra - Mercenaries Game, u kojoj možete zaraditi poene za kupovinu oružja (obratite pažnju na gatling gun) i neograničene municije. Takođe ćete otključati mogućnost otključavanja butika, gde možete naći novu odeću za Jill.



Grafika je ono gde RE3: Nemesis ponajviše odskače od prethodne dve igre. Iako je u pitanju ista kombinacija prerenderovanih pozadina sa 3D likovima. Kvalitet i rezolucija pozadina su na većem nivou i od RE2, a o prvom Resident Evilu da i ne govorimo. I ne samo to, već se i brže učitava. Modeli likova su, za ono vreme, bili sjajni, a odlični svetlosni efekti su činli da RE3 bude pravi praznik za oči. Muzika je dobra utoliko što se ponekad uklapa sa atmosferom igre. A naročito je dobro što Nemesis ima svoju temu koja će zasvirati kada vam se približava ili se sprema da vas napadne. Neki zvučni efekti su sjajni, a drugi zvuče kao da su semplovani iz najniskobudžetnijih horor filmova. Glasovi glumaca su popravljeni u odnosu na prethodnike, a i na prosek kakav postoji u survival horror žanru. Mada i dalje postoje neke rečenice koje vam se posebno neće dopasti.

Nemesis je, po mnogima bio najbolji Resident Evil, sve do pojave RE: Code Veronica. Iako možda, na prvi pogled, izgleda kao "more of the same" igra, uopšte nije tako. Unapređena grafika, jako dobar zvuk, neke novine u gameplayu, kao i jako dobra priča čine ovu igru vrednim nastavkom ovog popularnog serijala. Dodajte na to i činjenicu da je nešto teža od prethodnika, te da ćete se morati više potruditi da je pređete, i samim tim imaćete veću satisfakciju na kraju.



Jill u jednom od dodatnih kostima, sa automatskim oružijem

RE SERIJAL

Kada je RE serijal postao ekskluzivna igra za Nintendov Gamecube, Resident Evil 2 i Resident Evil 3 su portovani. Nažalost, obe igre su skoro identična kao i njihove PSOne verzije, u njima nema nema dodataka, niti poboljšanja kakva postoje u, recimo, REmakeu. REmake je obrada prvog dela igra, koja je sređena u grafičkom i zvučnom pogledu, dodato je mnoštvo novih prostorija, ubačene su nove zagonetke, i promenjene su lokacije predmeta.



Brad Vickers, jedan od članova S.T.A.R.S tima koji nije imao previše sreće



LEGENDARNE IGRE

Ime igre:	DOUBLE DRAGON II - THE REVENGE
Autor:	FORSAKEN DEMON
Sistem:	NES

Već je bezbroj puta rečeno da su skrolujuće borilačke igre najveću slavu doživljavale u periodu od sredine osamdesetih pa do sredine devedesetih godina, u vreme velike popularnosti 8-bitnih i 16-tobitnih konzola ali i igračkih automata na kojima su se vrteli hitovi kao što su The Punisher, Warriors Of Fate ili recimo Golden Axe. Mnogi međutim ne znaju da je Technosov Double Dragon verovatno najzaslužniji za nagli rast rejtinga ovog žanra što najbolje ilustruje nesvakidašnja popularnost koju je ovaj naslov imao na automatima davne 1987. a kasnije i na kućnim sistemima za igru (NES, Sega Master System, Gameboy i Mega Drive 2 su samo neki od njih). Kako to obično



Arnold Schwarzenegger je bio očigleda inspiracija za jednog od protivnika u ovoj igri

biva, svega godinu dana posle izdavanja originala Technos objavljuje nastavak koji međutim ne donosi praktično ništa novo, što je poprilično razočaralo igrače koji su mu posvetili daleko manje pažnje. A onda se desilo čudo - Technos je posao konverzije igre na NES poverio Acclaimu koji je shvatio da bi čisto portovanje rezultovalo još jednim neuspehom. Umesto toga, igra je praktično napravljena iz početka tako da ima vrlo malo dodirnih tačaka sa originalom, ili bilo kojim od portova za druge sisteme koji su bili najobičnije konverzije sa automata lišene bilo kakvih novina. Konačan rezultat uloženog napora je po mnogima najbolji Double Dragon ikad koji sigurno spada među najkvalitetnije borilačke igre svih vremena.

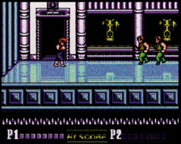
Ono što je neobično za skrolujuću tabačinu jeste postojanje sasvim solidne priče, koja u odnosu na slična ostvarenja deluje neuporedivo bolje. Naime, posle završetka nuklearnog rata koji se vodio krajem 20-tog veka, gradove su osvojile bande koje predvodi lider poznat samo kao Senka (Shadow). Jedna od žrtava njegove vladavine je Marian,



6. nivo koji se odvija u hramu važi i za možda najteži

devojka poznatog uličnog borca Billyja Lee-ja koji se zaklinje da će je osvetiti i ujedno osloboditi grad od kriminala. Međutim, ovoga puta u akciju neće poći sam - društvo će mu praviti njegov mlađi brat Jimmy.

U odnosu na originalni Double Dragon, ali i njegov nastavak za automate ova verzija predstavlja ogromno



pojedini nivoi izgledaju zaista jako lepo

unapređenje. Broj udaraca je fascinantan, naročito kada se ima u vidu da NES raspolaže sa samo 2 tastera, što je naravno i uslovilo da se neki od njih izvode nešto komplikovanije. Pored osnovnih udaraca rukama i nogama tu su i dva tipa bacanja, nekoliko vazdušnih tehnika

DOUBLE DRAGON NA FILMSKOM PLATNU

Da, da - sredinom devedesetih filmska industrija je pokušala da napravi ekranizaciju Double Dragon serijala koji je u tom trenutku i dalje imao veliku popularnost. Odlična priča, živopisni likovi i fantastične akcione scene su ono po čemu će se ovo ostvarenje pamtiti, kao jedan od najboljih borilačkih filmova svih vremena... kada bi se se zezali! Zapravo, jedina pozitivna stvar u celoj priči jeste da u njemu glume Alyssa Milano i Robert Patrick, ali i to zvuči dobro samo na papiru. Zapravo, uloga negativca Koga Shukoa koju je Patrick odigrao je garantovano najgora u njegovoj karijeri, toliko loša da počnete da se pitate da li je to onaj isti čovek koji je pre ovog ostvarenja glumio T-1000 u Terminatoru 2. Iako se na filmu radilo čak 3 godine, krajnji rezultat je ispao toliko loš da je na mnogim sajtovima Double Dragon proglašen za jedan od najgorih svih vremena uz konstataciju da za njega i "Street Fighter" deluje kao umetničko delo vredno Oskara. To nije samo konstatacija fanova kojima se ne sviđa što film nema apsolutno nikakve veze sa igrama, nego i celokupne kritike - bedna priča, nikakve borbene scene i potpuni nedostatak identiteta su stvari koje su Double Dragon The Movie jako brzo gurnule u zaborav. Ako nekoga baš mrzite, slobodno mu nabavite ovo ostvarenje na VHS-u ili DVD-u.





scena u helikopteru je sigurno najoriginalnija u celoj igri

i posebno atraktivan udarac kolenom koji protivnicima nanosi najviše štete. Ono što je vrlo čudno jeste ideja da se tasteri za udarce rukom i nogom rotiraju u zavisnosti od toga da li ste okrenuti na levo ili desno, što će vas u početku sigurno jako zbunjivati. Sreća je ipak što se na to možete naviknuti relativno brzo, mada je očigledno da ovaj eksperiment uopšte nije bio potreban. RPG elementi koje je posedovao Double Dragon za NES su nestali, tako da vam je kompletan arsenal udaraca dostupan na početku, što je bio pravi potez, baš kao i uvođenje podrške za 2 igrača koja je strahovito nedostajala prethodniku. Uz sve to, dužina igre je više nego duplirana (verzija za automat ima 4, a ova čak 9 nivoa) a protivnici predstavljaju mnogo tvrđi orah nego ranije. I pored toga, Double Dragon II The Revenge je odlično izbalansiran čak i u modu za jednog igrača, mada je igranje udvoje svakako i lakše i zabavnije.

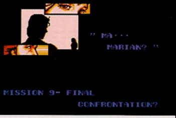


udarac iz okreta je sjajan način da se odbranite od protivnika koji vam dolaze sa obe strane



duel sa Senkom predstavlja zaista fantastično iskustvo

I sa tehničke strane učinjen je veliki pomak, tako da igra izgleda mnogo bolje od prvog dela, ali i od verzije za automate, bez obzira na činjenicu da je NES-ov hardver *znatno* skromnijih mogućnosti. Likovi su urađeni mnogo detaljnije i mračnije (na automatu izgledaju pomalo smešno), a i dizajn nivoa je uznapredovao, najviše u pogledu raznovrsnosti okruženja u kojima se borite (posebno izdvajamo 3.nivo koji se odvija u helikopteru). Zvučna podloga je takođe nekoliko svetlosnih godina ispred prethodnika: umesto piskutavih tema sada je prisutna sjajna muzička podloga koja je na veliku žalost prigušena u korist ništa lošijih zvučnih efekata. Ukratko, uz TMNT II The Arcade Game, Double Dragon II je sigurno najkvalitetnija skrolujuća borilačka igra za osmobitne konzole koja zasluženo nosi epitet večnog klasika.



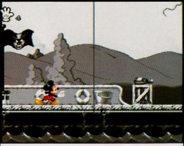
kvalitetna priča povezuje sve nivoe u jednu skladnu celinu

IGROMER

GRAFIKA	KONTROLE
5	4.5
ZVUK	**ZABAVNOST**
4.5	4.5

Ime igre:	Mickey Mania
Autor:	SHADOW
Sistem:	Sega Mega Drive 2

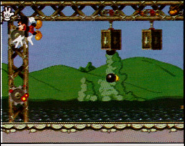
Od početka pa do sredine devedesetih godina Sega Mega Drive 2 i Super Nintendo su vodili ogorčenu borbu za tržišne pozicije i na sve načine su pokušavali da steknu prednost nad konkurentom. Možda je to kod nas manje poznato, ali je činjenica da je hardver SNES-a bio dosta snažniji od onog koji je pokretao Seginog aduta, što je uticalo na to da veliki broj igara koji su objavljeni



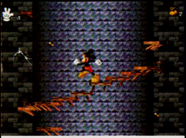
Parobrod Vili je sjajno prenesen u igru

paralelno na obe platforme izgleda znatno bolje na Nintendovoj konzoli. Mickey Mania je jedan od izuzetaka od tog pravila, ali to definitivno nije jedini razlog zbog čega je opisujemo. Igre sa Disneyevim junacima su bile prilično brojne u to vreme, mada je samo nekolicina posedovala kvalitet koji ih je uzdigao iz proseka. I igara u kojima je Mickey bio u glavnoj ulozi bilo je dosta, ali je sigurno da je među njima Mickey Mania najbolja.

Priča u ovom naslovu praktično ne postoji, a vaš zadatak je da u jednom komadu prođete 6 velikih nivoa inspirisanih slavnim crtanim filmovima u kojima je Mickey bio glavni glumac počevši od prvog



Glavni protivnik na prvom nivou nije nikakav problem. Dovoljno je samo uništiti četiri velika zupčanika



spuštanje niz kulu je jedna od legendarnih scena...



...baš kao i ova sa bežanjem od Losa

Disneyevog crtaća Parobrod Vili iz 1928. zaključno sa Kraljević i Prosjak iz 1990.

Na prvi pogled ovo ostvarenje deluje kao tipična jump&run igra što potvrđuje izuzetno jednostavan kontrolni sistem koji koristi svega 2 tastera. Međutim, dovoljno je samo par minuta da shvatite da je Mickey Mania mnogo više od obične dečje igre. Ono što ćete prvo primetiti jeste



Ludi Doktor nije nimalo naivan protivnik

neverovatan kvalitet grafike koji koristi apsolutno sav potencijal Mega Drive 2 konzole, zbog čega se slobodno može reći da je ovo jedna od najlepših igara urađenih za ovaj sistem. Fenomenalan crtež i animacija zasluga su animatora iz Disneyevog studija koji su igru načili pravim vizualnim spektaklom. Npr. na početku prvog nivoa slika će biti crno bela a onda će tokom nivoa lagano dobijati boju, što izgleda zaista sjajno. Fascinantno deluju i implementirani 3D efekti koji nisu ubačeni samo kao demonstracija, već zaista služe svrsi. Spuštanje niz kulu na drugom nivou, bežanje od losa na trećem ili ulazak u napuštenu kuću na četvrtom nivou su stvari koje obavezno morate da vidite. I pored obilja detalja, skrolovanja pozadine u više ravni (ispred i iza igrača) i već pomenute neverovatno glatke animacije usporenja jednostavno ne postoje, kao ni učitavanja između scena kao u SNES verziji igre. Ništa slabiji nisu ni zvučni efekti koji su obogaćeni sa nekoliko Mickeyevih semplova a posebno ističemo atmosferičnu i izuzetno slušljivu muziku koja je fantastično uklopljena u dešavanja na ekranu. To konkretno znači da se teme menjaju i u toku jednog nivoa, što je možda najbolje ilustrovano u Mad Doctoru. Pomenuli smo već da je izvođenje zaista jednostavno, ali to ne znači da je igra laka i da brzo postaje monotona. To je praktično nemoguće jer je struktura nivoa takva da na njima često treba uraditi i nešto više od pukog skakanja na protivnike i trčkaranja levo-desno. Rešavanje sitnijih logičkih problema, scena sa bežanjem od Losa, jurnjava niz i uz kulu su samo neki od elemenata koji oduševl-



kada Pluton zauzme ovakav stav, to znači da vas uskoro očekuje napad Losa. Budite spremni!

javaju. Uz to, postoji još i nekoliko tajnih lokacija i bonusa do kojih će doći samo najveštiji igrači

Čak i igrači koji misle da su videli sve što može da ponudi ovakav tip igara trebalo bi da je probaju jer je prilično inovantna i nudi dobar izazov. Briljantan utisak koji ostavljaju izvođenje, grafika i zvuk kvare samo dve sitnice a to su kratkoća i nepravilna gradacija težine nivoa. Čak i kada to imamo na umu, i dalje čvrsto stojimo iza toga da je Mickey Mania igra koja je obeležila najpopularniju Seginu konzolu na više od jednog načina.

IGROMER

GRAFIKA	KONTROLE
5	5
ZVUK	**ZABAVNOST**
5	4.5

bonus

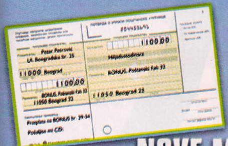
NABAVITE STARE BROJEVE!





Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus



Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



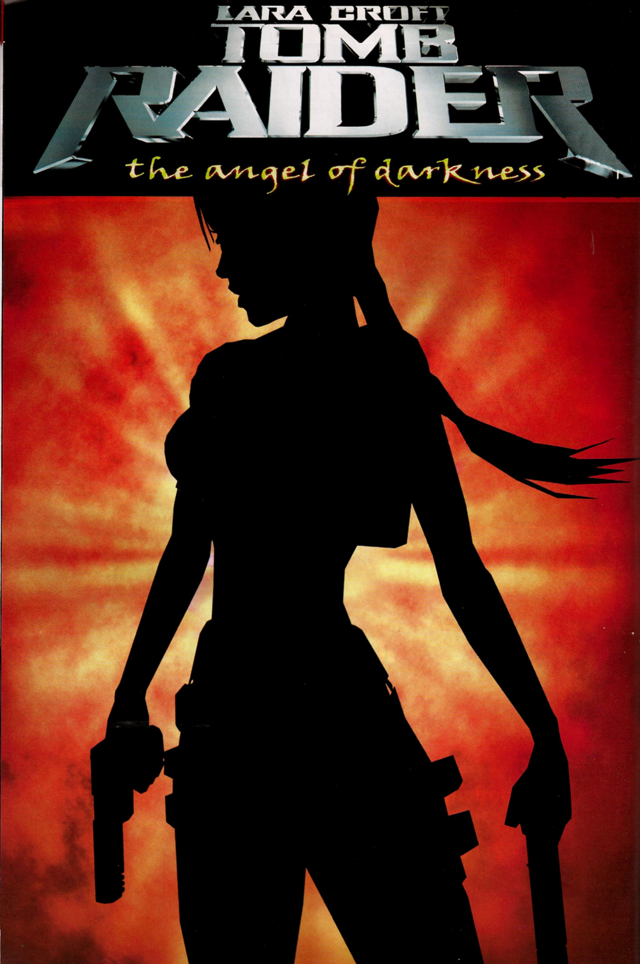




3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36

Sve informacije mozete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
the angel of darkness

Ovaj nastavak Tomb Raidera uvodi neke novine kao što je veća nelinearnost, bolji dijalozi sa likovima i primitivne RPG elemente, ali je to u suštini ista igre de se mnogo skače, puca i istražuje.

Nivo 1 PARISIAN BACKSTREETS

- Scena počinje razgovorom između Lare i Von Kroja. Iznenada Von Kroj pada mrtav, a u pozadini se čuju policijske sirene. Lara im mora umaći.

Tu vi stupate u akciju, preko puta Lare se nalazi malo municije, pokupite je trebaće vam kasnije.

Ignorišite psa u uličici, ako mu se približite uješće vas.



Kako se krećete prema zelenoj kanti, Lara će predložiti da se popnete na nju. Uradite tako i onda skočite i uhvatite se za balkon iznad vas. Preskočite rupu i nastavite dalje. Naići će te na stepenice, popnite se. Na vrhu se nalazi prozor, prođite kroz njega da bi ušli u sobu. Unutra na podu i na policama se nalazi nekoliko predmeta. Takođe se tu nalazi i zaključani kabinet, koji će te kasnije otvoriti. Izađite iz sobe kroz prozor i popnite se lestvama do vrha. Tamo će te videti rupu u ogradi, priđite joj i preskočite na drugu stranu.Na drugoj strani se nalazi ograda sa vaše desne strane. Popnite se preko nje i pokupite čokoladu. Vratite se nazad preko ograde i idite do kraja. Lara će reći da može da preskoči, poslušajte je.Posle skoka popnite se uz obližnji oluk. Kad dodjete do vrha oluka prebacite se preko do male platforme. Spustite se da bi se Lara odmorila pa ponovo skočite na oluk i nastavite da se krećete sve do pukotine u ogradi gde Lara može da se podigne. Trebalo bi da ste na krovu. U blizini, sa leve strane, se nalazi bure. Pomerite ga kako bi oslobodili put Lari da se spusti i pokupi pajser. Lara će prokomentarisati kako nije dovoljno snažna da preskoči na drugu stranu sa obližnje ivice. Ponovo se popnite na krov i pronađite zatvorenu zgradu. Iskoristite pajser na tim vratima, što će Laru učiniti jačom. Sećate se zaključanog kabineta - vratite se do njega preko prozora i iskoristite pajser da ga otvorite. Unutra će te naći ogrlicu koju kasnije možete prodati. Vratite se ponovo na vrh i spustite se na mesto na kojem ste pokupili pajser. Skočite i uhvatite se za ivicu, Lara je sada dovoljno snažna da odskoči do oblasti iza vrata. Ovde Lara mora koristiti šunjanje. Prišunjajte se iza leđa stražaru i pritisnite X da ga ubijete. Na stolu će te naći ključ, pokupuite ga i iskoristite ga na vratima. Siđite niz stepenice da završite prvi nivo.

Nivo 2: DERELECT APARTMENTS

Čim počne nivo, odvucite policu knjiga koja je ispred vrata. Pratite stepenice i posle nekog vremena policija će početi da upada bacajući suzavac. Ne brinite se oni vas neće juriti, zbog toga nemojte ići natrag da bi se borili sa njima. Izgubili bi ste.

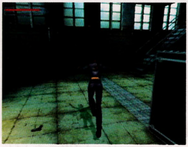
Od sada pa nadalje morate obraćati pažnju na skalu preostalog vazduha. Na vrhu stepenica krhotine će padati kroz hodnik, a iza vas će biti vrata koja su zaključana. Zatrčite se i preskočite jaz da bi pokupili pilule koje se nalaze na sledećem pragu. Nastavite da se penjete i odgurnite kabinet da bi mogli da nastavite dalje. Na sledećoj raskrsnici se nalazi mali paket za prvu pomoć i vrata koja Lara može da gurne. Gurnite vrata i pokupite predmete koji se nalaze unutra. Izađite napolje i nastavite da se penjete. Na sledećoj raskrsnici se nalaze zavoji. Pokupite i nastavite dalje. Na vrhu stepenica se nalazi kutija. Gurnite je skroz do kraja popnite se i skočite na ogradu. Idite do vrata sa vače desne strane. Unutra su dva ključa. Jedan na podu, a drugi na podu a drugi na žutoj polici.



Pritisnite prekidač na generatoru u sobi i lift će biti aktiviran. Idite do lifta i pritisnite 2. Ovo će vas vratiti do oblasti gde su bila zaključana vrata. Preskočite preko jaza i uđite kroz vrata. Tamo će te naći razne predmete uključujući i pištolj. Pokupite ga, vratite se do lifta i pritisnite 4. Uđite u sobu sa generatorom i izađite kroz vrata.

Nivo 3: INDUSTRIAL ROOFTOPS

Popnite se na bure, pa uz merdevine. Na vrhu se nalazi žica. Uhvatite se za nju i kada počnete da prelazite halikopter će pripucati na Laru. Njene noge su predugačke da bi prešli preko prepreke. Pritisnite i držite trougao da bi Lara podigla noge. Pustite žicu da bi sišli dole i otrčite do kutija. Pokupite zavoje i skliznite niz krov. Lara će se spustiti na stazu se vratima.



Prođite kroz vrata i pokupite novčić pa prođite kroz sledeća vrata. Pokupite municiju i čokoladu i prođite kroz sledeća vrata. Na stazi, nemojte proći kroz vrata, nego se spustite niz merdevine. Na dnu ćete naći kutiju koju Lara može da gurne, što će Laru još više ojačati. Trčite levo pored vatre i provucite se ispod vrata od garaže. Pokupite prvu pomoć i priđite kutiji u sredini sobe. Okrenite se prema ispucanom zidu. Ovde skočite i pratite zid. Na kraju će Lara reći da može da preskoči. Zatrčite se i skočite i uhvatite se za ivicu. Idite levo i popnite se.

Popnite se uz merdevine, pokupite municiju i preskočiite mali jaz i izađite kroz vrata. Pratite stazu do vrata koja vode napolje. Skočite do stepenica, siđite do dna i pokupite novčiće. Vratite se gore i uđite u sobu. Tamo vas čekaju merdevine. Kada dođete do vrha naćete se na krovu male zgrade. Prođite kroz vrata. Otrčite iza zgrade po par novčića. Da bi izašli sa nivoa i potrčite do ograde.

Nivo 4: MRS. COVIER'S APARTMENT

Odgledajte među scenu. Lara objašnjava svoje obećanje. Ovo je prvi put da u igri možete da odlučite šta će te reći. Nije bitno kako će te joj odgovoriti, jer će te u svakom slučaju dobiti svesku.

1. Can I get you anything?
2. Who was the comission from?
3. Where you able to help him?
5. We argued, I can remember that. And gunfire!



6. I was a good friend of Werner's. I didn't kill him. I didn't!
7. I really am going to need Werner's notebook.



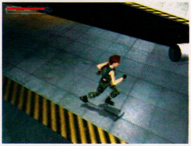
Napomena: Ako budete bili sarkastični i zlobni neće hteti da vam da svesku. Ne brinite, svesku možete naći u kuhinji u kabinetu.

Posle razgovora morate brzo reagovati ili će policija zarobiti laru. Otrčite u kuhinju i uzmite vinsku bocu. U maloj lampi, na koju će te naići dok budete izlazili iz kuhinje, naćete dijamantski prsten. Posle pretražite fijoku u stolu da bi našli par pilula. Ima još stvari koje možete pretražiti, ali ništa nećete naći. Kako se policija bude približavala videćete ih kako se napolju parkiraju. Idite kroz hodnik do vrata. Među scena.

Nivo 5: PARISIAN GHETTOS

Lara se budi u trolejbusu. Izađite, idite levo da biste pričali sa nekim beskućnicima. Posle se popnite na trolejbus da bi pokupili prvu pomoć. Popnite se uz ograd da bi ste došli do cevi iznad. Na vrhu cevi Lara može da trči i preskoči do sledeće cevi. Tamo skočite na travnatu ivicu i priljubite se uz zid kako bi došli do oblasti iza ograde. Tamo ćete naći municiju i prvu pomoć. Vratite se do prve cevi da bi skočili kroz polomljenu ogradu i pričali sa nekim čovekom. Posle razgovora dobićete nov zadatak. Otrčite iza ćoška sa čovekove leve strane i siđite niz male stepenice. Uzmite novac. Blizu čoveka, sa leve strane, nalaze se vrata. Prođite kroz njih da biste razgovarali sa ženom. Njeno ime je Janice. Od nje ćete dobiti sledeće zadatke:

1. Locate Bouchard's premises
2. Find Bernard, ex-janitor
3. Find Bouchard's Club
4. Find Cafe Metro
5. Contact Pierre, owner of the cafe



Trčite desno od nje. Pokupite novac i obiđite grad. Kada budete spremni trčite iza ćoška sa desne strane Janice. Tu ćete imati izbor između dva zadatka:

1. Find Bernard, ex-janitor
2. Contact Pierre, owner of the cafe

Nastavite putem dok ne dođete do učitavanja. Levo će biti oblast od belih cigala, sa vratima iznad kojih piše "Metropolitan". Unutra se nalazi Bernard, čiji je zadatak lakši. Budite fini s njim i dobićete zadatak. Izađite i idite do kraja ulice gde se nalazi kafić. Ako pričate sa vlasnikom dobićete teži zadatak. Koji god zadatak da izaberete moraćete posetiti "Serpent Rouge".

U zavisnosti od zadatka koji ste odabrali igra će biti malo drugačija, ali priča će se i dalje vrtiti oko te kutije.

Pitajte Bernarda za uputstva do Serpent Rouge-a, koja će vam olakšati igru, ali koji će vas koštati 160 evra. Kutiju možete povratiti samo za jednog od njih dvojice.



Nivo 6: THE SERPENT ROUGE

-> Ako radite za Pierre-a:

Izađite iz kafića i vratite se do Janice. na putu će te primetiti čoveka koji će motorom projuriti pored vas. njega ćete kasnije viđati. Dok budete trčali putem sa leve strane će biti zelena vrata iznad kojih piše "Garage". U uličici pre ovih vrata, otrčite do kraja, do vrata iznad kojih piše "Stage entrace".

Prođite kroz njih i ućićete u "Serpent Rouge". Od ulaza idite pravo i pritisnite prekidač koji će isključiti svetlo u hodniku u kojem se nalaze stražari. vratite se do ulaza i idite levo. Na kraju sobe se nalazi stražar, ako nemate municiju morate se goloruki boriti protiv njega. Kada ga ubijete pokupite ključeve i vratite se do ulaza. Idite niz hodnik





do stepenica i prođite kroz vrata. Ubijte stražare i idite iza šanka i pokupite neke predmete i pritisnite prekidač koji kontroliše kolica. Pokupite predmete u njima. Prišunjajete se iza stalka za za DJ-a. Pokupite ploču i pritisnite prekidač. Muzika počinje, svetla trepću i stražari uleću. Odstranite ih i pokupite predmete koji su ostali za njima.

Sa pištoljima u rukama popnite se uz stepenice. Ubijte stražara, otrčite iza ćoška gde se nalazi crna kutija. Gurnite je prema gelendru i skočite nju. nastavite pravo. Dok budete išli preko grede, ona će se srušiti. Došetajte do ivice i preskočite preko. Pokupite prvu pomoć i ubijte još par stražara. Uz vrata gde su stajali stražari naćićete par zavoja. Sada krenite do dela gde je polomljen gelender i skočite na trepćuća svetla. Dok ste na njima, stražar će izaći. Ubijte ga! Kada se svetla dignu do vrha, okrenite se i skočite da biste se uhvatili za ivicu. Popnite su merdevinama koje su levo i nastavite pravo. Levo od vas će te primetiti svetlosnu aparaturu. upamtite je! Idite napred i skliznite niz nagib.

Pred kraj skočite na platformu koja je ispred vas. Skočite na sledeću platformu i odatle skočite na gredu i prebacite se levo. Kada budete mogli dignite se gore. Na kraju grede skočite na zgradu sa mostom pored nje. Kada pokušate da otvorite vrata od zgrade Lara će reći da nije dovoljno jaka. äutnite podignut most blizu nje da bi postali jači. Vratite se i razvalite vrata u zgradi. Povucite prvu polugu dva puta da bi pomerili svetlućajuća svetla. Onda povucite drugu. Izađite napolje i pretrčite preko mosta do merdevina. Idite do svetlosne aparature i otvorite vrata. Uzmite kutiju sada treba da je vratimo do prizemlja. Vratite se do kon-





trolne sobe, ali pazite na stražare. Ubite ih i spustite se niz merdevine. Na dnu ćete naći čokoladu. Izađite kroz vrata i trebalo bi da se nalazite na prelazu sa nekim kutijama. Vratite se sve do mesta gde se prva greda srušila, preskočite preko i idite stepenicama do prizemlja. U pozadini se nalaze vrata koja otvara ključ. Uzmite predmet unutra i vratite se do kontrolne sobe. Popnite se uz merdevine i izađite kroz vrata. Siđite niz merdevine napolje i vratite se u geto.



-> Ako radite za Bernard-a:

Vratite se do Janice i iskoristite ključeve na vratima od garaže. Ovaj put nećete videti čoveka na motoru. Unutra desno od kola se nalazi ključ. Ispitajte male ormančiće u okolini da biste dobili još municije i prve pomoći i staru pušku na kremen. Pritsnite prekidač blizu kola da biste ih podigli. Sada idite do male poluge iza stola gde se nalazio ključ. Povucite je i Lara postaje jača. Metalna ploča ispod kola će se pomeriti. Siđite dole i pokupite predmete. Popnite se stepenicama. Na vrhu uzmite bocu vina i iskoristite ključ na prekidaču. Jednom aktiviran, ključ manipuliše pokvarenim kolicima, da bi uznemirio stražara. Okrenite se i prođite kroz vrata na vrhu stepenica. Upucajte stražara i uzmite predmete. Popnite se stepenicama i pratite istu putanju kao da radite za Pierr-a.

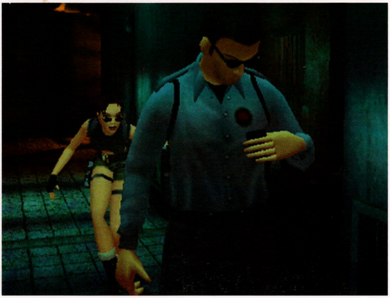
Revizija PARISIAN GHETTO-a

Pre nego što vratite kutiju svom vlasniku prođite pored Janice do kraja puta. Tamo se nalazi zalagaonica u kojoj možete prodati stvari koje ste pokupili u igri. Posle trgovine, vratite se nazad do prvog učitavanja. Desno se nalaze stepenice, popnite se i uđite u druga vrata, popričajte se travarom. On će vam reći o Bouchar-ovom telohranitelju, koji se nalazi iza ograde posle "Metropolitan". Ako vratite kutiju Bernard-u dobićete šifru za telohranitelja, a ako je odnesete Pierre-u dobićete šifru za vrata dole levo. äifra za vrata je 15328. Kako god da ga okreneš, doćete do groblja.

Nivo 7 :
ST AICARD'S GRAVEYARD

Pričajte sa Francine i izađite kroz vrata sa zavesom. Preskočite preko jaza, preskočite gelender i popnite se na cev. Popnite se na ivicu, ali pazite, put se ruši. Nastavite dalje, spustite se dole, držeći se za ivicu, dođite do kanapa.

Na drugoj strani spustite se na krov Mauzoleja. Skriven u gornjem desnom ćošku pored vrata se nalazi mala prva pomoć iza nadgrobne ploče. Tu je i mali pas. Ubijte ga. Popnite se na krov koji je pored ograđene oblasti. Skačite sa krova na krov da biste došli u tu ograđenu oblast. Tamo je statua anđela i mala crkvica čija vrata Lara



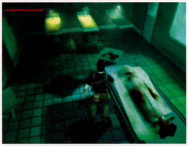
mora da gurne da bi se otvorila. Lara postaje jača. Uzmite predmete i napustite lokaciju tako što ćete iskočiti napolje i naći drugu grobnicu iza ograde. Da bi došli do nje morate iskoristiti obližnju grobnicu i preskočiti ogradu. Tamo će biti još par predmeta. Posle toga se vratite do statue anđela. Gurnite je napred da upadne u rupu.

Nivo 8: BOUCHARD'S HIDEOUT

Počnite tako što ćete ubiti pacova. Kako Lara trči napred zemlja se pod njim ruši. Ali ona neće biti povređena. Kada naiđete na zid popnite se da bi se spasili. Desno od Lare je cev. Uhvatite se za nju i pređite preko provalije i pustite se. Sledeći sprat sadrži vodu. Skočite i preplivajte ga i na kraju se popnite uz zid. Idite gore. Tamo skočite i uhvatite se



za šupljinu. Dođite do kraja hodnika. Izgledaće kao da je to kraj, ali možete neke stene da odvučeye kako bi oslobodili prolaz. Tada se okrenite i šutnite sanduk sa puta. Upucajte pacova. Pređite municiju sa druge strane. Prođite kroz sledeća vrata. Krećite se hodnikom do vrata. Okrenite se levo i prođite kroz stene koje ste malopre pomerili. Uskočite u vodu,plivajte i izađite. Bićete u sobi sa cevi za odvod pare i srušenim zidom. Prođite kroz zid u ćeliju sa grobnicama. Idite levo i videćete izobličenog čoveka na stolu. On vas neće napasti. Uzmite prvu pomoć koja je pored njega i onda prođite



kroz vrata. Uđite i odgledajte među scenu. Srešćete Bouchard-a. Ovo je prvi put da ako parnetujete u razgovoru možete da nadrljate. Zato pažljivo odgovarajte.

Recite

1. Easy Bouchard. I lost that friend yesterday. Now I'm wanted....
2. What would you suggest?
3. Passports!

Bouchard će vam reći da posetite Renne u zalagaonici. Povucite ručku i i vrata će se otvoriti. Uzmite municiju u novoj sobi i gurnite kutiju napred sve do kraja. Popnite se na nju uhvatite ivicu i pritisnite prekidač. Siđite dole i vratite se do sobe gde je bio Bouchard. Izađite kroz vrata.

Nivo 9: ST AICARD'S CHURCH

U ovoj sobi je ring za boks. Snimite pre razgovora sa čovekom u beloj košulji pored ringa. Kada popričate sa njim izaberite borca na koga ćete se kladiti. Pobednik se nasumice bira. Ako pobedite dobićete zlatni sat, a



ako izgubite gubite novac. Ovo je jedinstvena prilika, zato pazite.

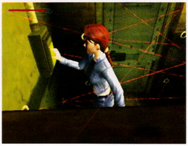
Takođe su u sobi vešto sakriveni predmeti. Pored statue na kraju sobe je kutija. Gurnite je ulevo i Lara će ojačati. Popnite se i držeći se za ivicu pređite preko. Ako Lari ponestane snage možete se odmarati na malim statuama u sobi. Idite napred do prve pomoći. Nastavite dalje i na kraju ćete doći do gelendera. Skočite u stranu preko gelendera i uđite u sobu sa organom. Na podu je zlatni prsten koga treba da pokupite.

Spustite se na patos i vratite se do statue. Gurnite kutiju desno. Naskočite i uhvatite se za gelender, pomerajte se dok nedođete do municije. Opet se pustite. Otrčite do sobe sa šarenim podom i izađite.

Povratak u geto

Vratite se na početak oblasti, pored Janice, do kraja ulice. Sa leve strane je zalagaonica. Uđite unutra, i čudan čovek će naleteti na Laru. U glavnoj prostoriji zalagaonice ona će primetiti da nešto ne valja. Lara spušta pasoše na pult.

Obiđite pult i uđite u prostoriju iza. Lara pronalazi mrtvog vlasnika. Podignite njegov novčanik i pogledajte ga u premetima. Naćićete broj za ormarić za oružje. Broj je 14529. Ukucajte taj broj na ormariću. Pokupite sve odatle, a potom će se vrata

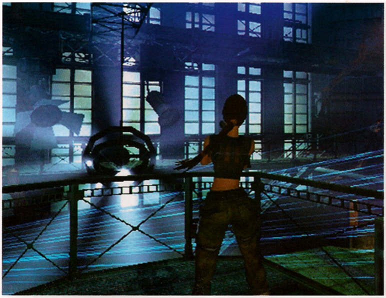




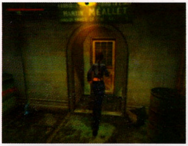
zalupiti i videćete bombu koja je spremna da eksplodira. Brzo pritisnite žuto dugme na zidu i izađite napolje. Okrenite se desno i otvorite vrata(otvor). Prođite kroz sobu i pazite na vatru. Pred kraj sobe siđite u tunel. Nastavite da trčite do kraja, i tada pogledajte međuscenu, u kojoj se pojavljuju naš misteriozni čovek i čovek iz zalagaonice.

Nivo 10: THE LOUVRE STORM DRAINS

Hodajte dalje i ubijte pacova. Pokupite slatkiš kanalizacione čokolade u sobi. Tu se nalazi i stepenište sa lekovima pri vrhu. Vratite se nazad i uđite opet u vodu. Pratite vodu do tunela, dok ne vidite vrata sa leve strane. Pratite ih, plivajte kroz vodu i popnite se uz merdevine. I ovde ćete morati da ubijete još jednog pacova. Ne radite ništa sa ventilom za sada. Nastavite da se krećete tunelom i pokupite municiju. Tunel vodi u sobu sa vodopadom. Pogledajte okolo po sobi i nađite odvodnu cev. Popnite se uz nju, popnite se na platformu pri vrhu i pritisnite dugme. Siđite dole i uđite u tunel prekoputa. Desno su merdevine, popnite se uz njih i okrenite ventilator. Lara je sada dovoljno jaka da da okrene sve ventile. Sagnite se ispod ventilatora puzite do kraja. Usput pokupite municiju. Na kraju je jedan ventil, okrenite ga i vratite se nazad odakle ste došli. Vratite se do odvodne cevi i popnite se gore. Videćete gredu preko koje možete da pređete. Okrenite ventil na drugoj strani i pokupite municiju. Blizu ventila su slomljene merdevine pri vrhu. Priđite cevi, Lara će moći da se popne uz nju. Idite skroz prekoputa i tamo se nalazi još jedan ventil koji treba okrenuti. Vratite se nazad, spustite na gredu i prođite kroz vrata. U holu se opet nalazi nešto municije. Pokupite je i vratite se na zemlju kako ste i došli. Sa cevi idite levo niz tunel, nazad kroz vrata i u sobu gde ste videli jedan od ventila koji niste dirali. Okrenite i njega i onda idite do vodopada i zaronite. Pri kraju izronite da uzmete vazduh i idite do žice i popnite se uz nju do pola. Pređite preko grede i okrenite ventil. Vratite se nazad i opet na žicu i pređite preko nje, tu ćete naći poslednji ventil. Vratite se u glavnu prostoriju.



Opet se popnite uz odvodnu cev i dođite tamo odakle je voda izlazila. Uđite u cev i prođite kroz vrata. Pred kraj cevi Lara će izjaviti da oseća naftu. Uskočite u vodu i stanite kod merdevina. Tu su dva prostora koja treba dići u vazduh. Jedna je u zadnjem delu prostorije na zemlji, a druga zahteva skok sa platforme na merdevine. Dignite u



vazduh prvi jer je jednostavnije. Prvo priđite mestu na zemlji gde će Lara reći da je to pravo mesto. Postavite eksploziv i skočite u vodu. Doćiće do velike eksplozije. Nemojte izranjati za vazduh jer ćete trenutno umreti, već pratite cev pod vodom dok ne budete mogli da dođete do vazduha. Pratite stazu okolo i vratite se do prostora koji ste digli u vazduh. Pazite na vatru. Uđite unutra.

Nivo 11: LOUVRE GALLERIES

Popnite se uz stepenice i izvucite oružje. Izbegnite sigurnosnu kameru i ubijte stražara koji će se pojaviti iza ugla. Iza kamere se nalaze vrata, ali Lara će reći da nije dovoljno jaka. Nastavite da se penjete uz stepenice i ubijate stražare. Pri vrhu idite iza ugla i uđite u sledeću prostoriju. Tu se nalaze laseri. Skočite na staklenu kutiju, odatle skočite po lekove na uređaj. Odatle trčite i skočite na još jednu staklenu kutiju. Tu ćete morati da siđete i idete desno od kutije. Na kraju se popnite i skočite kada se laseri ugase. U sledećoj sobi videćete međuscenu. Puzite ispod prvih lasera. Kod drugog dela lasera idite do desnog zida i uđite u stealth mod i priljubite se uz zid i prođite lasere. Ubijte sledećg stražara, i uđite u prostoriju pored koje je on bio. To je soba sa Mona Lizom. Ubijte još jednog stražara. U sobi ćete videti malu kutiju. Povucite je i Lara će postati malo jača. U sredini sobe nalazi se velika kutija, gurajte je napred do kraja. Pored male kutije nalazi se prekidač. Pritisnite ga, a onda se popnite nazad na veliku kutiju. Skočite i uhvatite se za Mona Lizin okvir. Iznad je mali prostor kroz koji ćete morati da puzite. Pazite se lasera jer će vas ubiti, a ne izazvati alarm. Idite do kraja i izbijte ogradu. Ubijte još jednog stražara. Skočite na belu kutiju sa cevima. Onda na ivicu iza Lare, idite uz nju, i povremeno se popnite kada Lari zatreba odmor. Stićićete do žice. Skočite na nju, i Lara će reći da je sada najjača. Idite uz ivicu i popnite se uz odvodnu cev. äunjajte se uz zid i uđite u zgradu kroz prozor. Ubijte





stražara koji je unutra, i uzmite mu ključeve. Izađite napolje. Lara sada može da razvali sva vrata. Vratite se kroz vrata u blizini odvodne cevi. Popnite se uz nju i idite desno. Naići ćete na oblast sa ogradom. Prođite kroz vrata. Popnite se uz mašinu i prođite kroz mali prostor kroz koji možete da puzite. Idite niz stepenice i nastavite da idete dole. Spustite se u sobu koja potseća na magacin. Izađite odatle kroz vrata, ubijte stražara sa Larine desne strane. Idite niz hodnik desno i uđite u druga vrata. Tu ćete morati da ubijete još jednog stražara. Kompjuter koji se tu nalazi je povezan sa kamerama. Prekidač skroz levo vam dozvoljava da vidite Carvierovu kancelariju. Zu033mirajte na kompjuter i videćete šifru - 14639. Vratite se nazad i idite skroz na kraj desnog hodnika i ukucajte tu šifru. Sada možete ući u njenu prostoriju. Istražite prostoriju da bi našli predmete i informacije. U desnom delu njenog stola je sigurnosna kartica. Sada idite na drugi kraj hodnika i videćete aparat za čitanje kartica. Iskoristite je i vratite se niz stepenice i kroz vrata. Bićete nazad u Luvru. Možete ući u samo jednu sobu. Uđite unutra i ubijte stražara. Idite do kraja hodnika. Iskoristite karticu ponovo da bi se našli na poznatom terenu. Vratite se na sam početak i razvalite vrata, zamke nenanose veliku



štetu a Carvierova kartica otvara sva vrata. Oblast iza sadrži prvu pomoć i par zavoja. Vratite se na sprat tamo gde ste ulažili u zgradu, tu ćete naći vrata sa znakom. Uđite, trčite hodnikom niz stepenice, ali pazite iskočiće stražar. Vrata levo nesadrže ništa interesantno(jedino je jedan stražar unutra). Nastavite dole i prođite kroz vrata. idite levo pa desno u oblast sa velikim vratima,svetlima i peskom. Prođite kroz plava vrata da završite nivo.

Nivo 12



THE ARCHEOLOGICAL DIG SITE

Idite u zadnji deo ove oblasti sa pištoljem. Kako prilazite malim belim zgradama iskočiće stražar. Ubijte ga. Posle istražite sobu iz koje je izašao. Tu ćete naći bitne podatke o artefaktu koji tražite. Pritisnite prekidač koji će uključiti računar i svetla. Izađite napolje, tu će biti stražar koga morate ubiti.

Još par soba se nalazi iza kompjutera. Ovde snimite pre ulaska. Ovde zna da se iskaže bag koji vas zaključa u toj sobi i neda vam da izađete. Unutra i proverite terminal. Posle uzmite faks koji će se pojaviti. Izađite iz sobe, na izlasku ubijte stražara.

Sada gurnite dupla plava vrata i uđite u prostoriju. Tamo je računar prikačen na sonar. Iskoristite računar da bi upravljali mašinom. Pomerajte mašinu dok nepronađete zakopan simbol. Zapamtite oblik toh simbola. Napustite sobu i dođite do ograđene oblasti. Nađite merdevine i i siđite dole. Tu u blizini se nalaze još jedne merdevine sa kojim silazite ponovo dole. Dole ćete naći još jedne merdevine, ali ovaj put se popnite gore. Ovde se nalaze zadnje merdevine uz koje se morate spustiti. Ubijte čuvara. Nemojte se popeti lestvama nego skočite dole.

Kada ste na zemlji idite do merdevina koje se nalaze desno. Popnite se, pa se popnite i na zid. Na vrhu pogledajte desno rotirajući objekat. Ovaj premet liči na simbol koji ste zapamtili. Iznad se nalazo mesto preko koga možete ljuljajući se na pređete na drugu



stranu. Kada ste tamo popnite se na drvenu platformu. Pritisnite prekidač koji će spustiti kran.

Vratite se dole i skočite na spuštenu platformu koja je nakranu. Skočite do rotirajućeg objekta. Tu poređajte simbole od leva pa na desno drvo,meta,čovek koji stoji na glavi i obranuti polumesec. Kada ih poređate idite okolo i povucite polugu za svaki simbol kada ga namestite na mesto.

Kada zaglavite sve simbole vrata će se otvoriti. Idite do prekidača za kran. Ovde se nalaze vrata, uđite da bi završili nivo.

Nivo 13
TOMB OF THE ANCIENTS

Hodajte polako napred, spustite se preko par ivica. Pogledajte međuscenu. Morate da idete skroz do dnagde se nalazi skeleton. Sa ivice skočite dole i popnite se nazid. Napašće vas par slepih miševa, ali preživećete. Na platformi okrenite se desno i skočite prema zidu. Posle skočite u rupu.

Spustite se dole nekoliko nivoa, pa trčite i

skočite preko srušenog mosta. Pokupite zavoje u hodniku. Vratite se do ivice srušenog mosta, videćete mesto gde nedostaje glava gargojla. Skočite do tog mesta. Okrenite se prema levom gargojlu. obiđite mu oko glave. Levo od gargojla je izdignuta zemlja. Spustite se dole. Spustite se niz zid. Od tamo popnite se na zid sa strane prema levoj strani. I spustite se dole. Ovde ćete naći polugu. Povucite je. Sada vam je oslobođen prolaz do dna preko iskošenih zidova. Ovde je skeleton koji nemože da umre ali posle par našada će da se prevrne. Kada je na podu nađite malu rupu u zidu i upu-ite se u nju da bi pritisnuli prekidač. Sada su se iskošenja promenila.

Nađite najnižu iskosinu da bi se popeli ponovo gore. Na vrhu je prekidač. Kada ga pritisnite otvorićete vrata na dnu. Vratite se dole i oborite skeletona ponovo. Prođite kroz vrata i otrčite iza ćoška. Lara će gurnuti vrata i ojačati. Pokupite predmete i sačmaru. Nastavite dalje. äutnite zid i uđite u novu lokaciju. Ovde se vrata zatvaraju čim uđete.

Snimite. Povucite polugu na desnoj strani da bi aktivirali zamke. Trčite i preskačite ih. Trčite do vrata koja se zatvaraju. Ako se zatvore ispred vas probajte ponovo ispočetka. U sledećoj sobi okrenite se levo i idite prema vratima. Dobićete novi zadatak. Uđite u sobu.

Nivo 14
HALL OF SEASONS

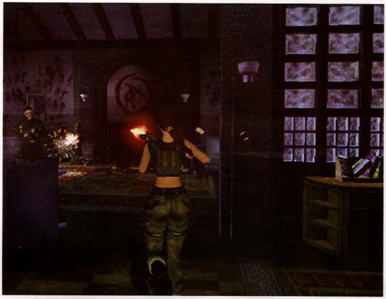
Dobrodošli na najdosadniji nivo u igri. Ima četiri pod nivoa. Pazite na kostura u galvnoj sobi. Pronađite prekidač na podu oseljivog na težinu. Stanite na mesto gde se linije linije ne krive drastično(liče na vodu). Troje vrata će se otvoriti iza vas. Uđite u vrata levo i pritisnite prekidač. Vrata će se otvoriti, skrenite levo. Prođite kroz velika vrata.

PRIMEDBA

Ako povučete pogrešnu polugu pašćete u zamku iz koje izlazite sa malim lfitom, povucite lanac da bi izašli.

Pod nivo 1





NEPTUNE'S HALL

Pazite na vatrenog borca i pokupite municiju na zemlji. Idite u stražnju sobu i uskočite u vodu. Pratite prolaz sve dok nepređe u veliku sobu. Tu je svod koji je čuvan sečivima izbegnite ih i pritisnite prekidač. Vratite se do borca kroz vodu.

Prekidač je popunio vodom rupu u sobi. Snimite i uskočite. Idite do dna gde je mali prolaz. Pritisnite prekidač u sobi i vratite se



do površine. Otplivajte do paperja kod Neptuna i popnite se do vrata iznad njega. Pokupite prvu pomoć. Vratite se do vode i sledeća vrata levo sadrže municiju. Zadnja vrata sadrže jamu sa vodom. Uskočite i pokupite prvu pomoć na dnu i nastavite dalje.

Tunel skreće dole i tamo se nalazi još jedna prva pomoć. Kako idete tunelom šiljci izlaze iz zidova. Budite pažljivi i izbeći ćete ih. Kada završite sa njima tunel se račva. Idite desno po vazduh. Vratite se nazad i idite levo. Na putu pokupite municiju. Nastavite dalje i pokupite dragulj na kuli. Na strani je poluga, povucite je.

Kada je povučete ograda iznad će se pomeriti. Otplivajte gore i bićete ponovo kod Neptunovog paperja. Plivajte ispod njega i vratite se kod vatrenog borca. Svaka vam čast imate prvi dragulj.

Sada u glavnoj sobi stanite na linije koje izgledaju kao vetar. Od troje vrata izaberite desna.

Pod nivo 2
BREATH OF HADES

Trčite dole stepenicama i skrenite desno. Gurnite zid i pokupite miniciju i pritisnite prekidač. Ovo je težak nivo. Budite pažljivi i snimajte često. I nemojte skakati kada duva vetar. Na kraj se nalazi dragulj. Ovaj nivo nije toliko težak koliko zna da iznervira. Kada pokupite dragulj vratite se nazad i stanite na prekidač sa zvezdom. Uđite u desna vrata.

Pod Nivo 3
THE SANCTUARY OF FLAME

Ovde je dolazak do drahulja lak. Kako idete napred soba će se zapaliti. Pazite da se





nezapalite. Skakućite po platformama (platforme mogu da propadnu ili eksplodiraju). Kada pokupite dragulj pojaviće se male platforme koje pratite do glavne sobe.

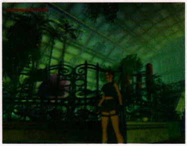
Ovaj put stanite na preostali prekidač i uđite u srednja vrata.

Pod Nivo 4 WRATH OF THE BEAST

Kada uđete u sobu, ogromna statua e pasti i zemlja će postati nestabilna. Pažljivo hodajući dođite do levih vrata. Pratite ih do kraja, Lara će se klizati pre nego pto padne. Skočite brzo na sledeću platformu. Ovde morate doći do vrata, ali pazite na činjenicu da će se sve što dotaknete srušiti. Kada dođete do dragulja pazite jer se jedan deo poda ruši. Kada ga pokupite vratite se nazad. Ali pazite na vatrene ratnike koji su se iznenada pojavili. Eliminišite tako što ćete ih gurnutu u rupu u centru. Ako se zapalite ugasite se na malim vodopadima u sobi. Pritisnite prekidače koje su ratnici čuvali. I izađite napolje.

Centralna soba ponovo

Sada kada imate sva četiri dragulja u hodniku se nalaze četiri slike. Svakoj odgovara kedan dragulj. Kada ih stavite na mesto vrata će se otvoriti. Sada namerno upadnite u zamku povlačeći pogrešne poluge u sobi. Kada ste u rupi nađite metalni deo zida.





Uđite unutra. Ovde treba da okrenete četiri ventila koja odgovaraju draguljima. Svaki ventil ima sliku pored sebe da bi se snašli lakše. Pazite ratici će biti u sobi. Gutnite ih sa ivice.

Ventil 1 levo od ulaza

Ventil 2 Idite na donji sprat i nađite merdevine, popnite se i tamo je žica za vas da se popnete. Ponovo merdeviine. Ventil je na vrhu.

Ventil 3 Skočite sa platforme gde je ventil 2 na platformu iznad generatora. Nađite žicu na kojoj možete da se ljuljate. Na platformi prekoputa su merdevine gde je na vrhu ventil.

Ventil 4 je lociran u centru generatora.

Kada okrenete zadnji ventil platforma će se pojaviti u glavnoj sobi. Vratite se do tamo



pazeći na oštrice i šiljke. Popnite se na merdevine pa idite levo. Tu će biti lift. Uđite i lanac povucite jednom. Iza Lare se nalaze prva pomoć i zavoji. Povucite još jednom labac da bi se našli u glavnoj sobi.

Popnite se na stene koje su pale sa srušenog šetališta. I skočite na prvu platformu. Skačite po platformama dok nedođete do najviše. Na vrhu skočite i uhvatite se za kružno šetalište i pratitega do strane. Kako budete iši kosturi će se pojavljivati iz zidova. Ignorišite ih. Lara će stiči do stepenica. Idite gore. Tamo ima još kostura. Popnite se na zid i idite skroz desno. Tamo je poluga.

Povucite te je i vratite se na stepenice. Poluga je otvorila vrata iza njih. Gurnite zid i uzmite prvu pomoć i municiju. Lara će ojačati. Vratite se nazat, popnite se na zid i spustite se dole blizu prekidača da se Lari povrati snaga. Nastavite dalje. Koristeći majmunsko klaćenje popnite se do do platforme na vrhu.Kada dođete do vrha idite levo preko letine do vrata, ali budite jako pažljivi. Popnite se stepenicama i prođite kroz vrata na vrhu. Prvi boss fajt sledi.
RED GHOST BOSS

U sredini sobe videćete crvenog duha kao i plavo svetlucanje na platformi.. Tu se nalazi i gomila minicije i prve pomoći. Pokupite sve. Kada pucajući duha počnete da se približavate svetlu ono će se udaljavati. Zato pucajte u duha i neprilazite svetlu, posle određenog vremena duh će se ukočiti tada uhvatite svetlo . Ovo će otvoriti vrata protrčite kroz njih. Plivajte napred i završićete nivo. Sva ova muka zbog jedne slike.

NAPOMENA

Kada duh pogne glavu možete prići svetlu, ali pazite imate samo 2-4 sekunde zato namerno priđite svetlu da bi se pomerilo blizu vrata. Posle se udaljite i ošamutite duha, sada će vam svetlost biti bliže tako da su veće šanse da ćete ga uzeti.

NASTAVAK U SLEDEĆEM BROJU

PlayStation 2

WORMS 3D

Savet: Generator nivoa:
Osim random brojeva koje možete upisati da bi se nivoi generisali možete upisati i slova koje će generator konvertovati za vas.

Kodovi za generator nivoa:
Unestie 257462320 ili 194915571 za veoma malu mapu koja ima samo malo zemlje i jedan mostić.
Unesite 1585104494 za mapu sa veoma visokim nivom zemlje

Unesite 241780260 Worms3D za veoma dugu mapu



Savet: Teleportovanje:
Na nivoima gde postoje objekti koji lebde u vazduhu, ukoliko se teleportujete tako da im padnete sa strane postoji mala šansa da ćete se greškom teleportovati unutar tog objekta. Ovo je posebno izvodljivo sa zelenim brodovima na nebu.

Stvari koje je moguće otključati:
Banana Bombe - Završte sva tri shotgun challenge-a sa bilo kojom ocenom

Zemljotres - Završite sva tri jetpack challenge-a sa bilo kojom ocenom

Lude krave - Završite sva tri shotgun challenge-a sa zlatnim medaljama



Nuklearka - Da bi ste otključali ovo veoma praktično oružije završite svih deset deathmatch challenge-a sa bar srebrnim medaljama.

Super ovce - Da bi ste otključali super ovce završite sve super sheep challange sa zlatnom medaljom.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Otključavanje svih skrivenih likova - Selektujte World Tournament i pritisnite △ da bi izašli iz menija. Zatim pritisnite Gore, Dole, ■, ■ i onda se vratite u menu. Šifra ponekada ne deluje odmah ali posle par pokušaja uspećete.



DRAKENGARD

Mlaznjak umesto zmaja - Pošto završite Chapter 13, krenite na free mission na Shinjuku-u, završite je i odključali ste mlaznjak. Za misije koje se dešavaju na nebu na ekranu gde birate zmajeve i gde bi normalno videli crvenog zmaja level 1,2,3 i chaos zmaja, ako odete ispod poslednjeg jednom ka dole pojaviće se ??? i čućtete Manah-ov glas. Kada startujete misiju umesto na zmaju letećete na mlaznjaku.



NIGHTSHADE

Skriveni likovi:

Hisui - Završite igru na easy nivou težine.
Hotsuma - Završite igru na normal nivou težine ali na istoj memoriskoj kartici morate imati i save fajl iz Shinobi igre za PS2 (istog regiona tj. ako igrate PAL Nightshade treba vam save iz PAL Shinobia, dugačije ga neće prepoznati). Save file iz Shinobija mora biti pređena igra bar jednom.

Joe Musashi - Završite 88 nivoa u igri sve zajedno. Brojač postoji na dnu strane za rankove koji možete videti nakon što završite misiju.

Skriveni kostimi:
Drugi kostim za Hibanu - Završite igru na normal nivou težine

Treći kostim za Hibanu - Završite igru na hard nivou težine

Drugi kostim za Hisuia - Sakupute svih 88 Clan Coinsa.



CHAMPIONS OF NORRATH

Sa levela 1 na level 20 na brz način:
Ovaj trik radi samo sa level 1 likovima, čim igra počne i dobijete kontrolu nad likom unesite sledeću šifru:

Držite L1, R2, △, R3 (R3 je pritisak na unutra desne analogne palice)

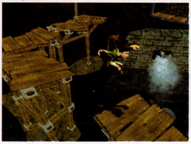
Ako ste šifru uneli kako treba vaš lik lvl1 lik ce postati lvl20 sa 20, 999 skill poena.

PITFALL

Skrivena Pitfall II: Lost Caverns igra (Pitfall klasika):

Sakupite sve idole i kupite sve od shamana da bi odključali ovu klasičnu igru u originalnom izdanju.

Neograničena voda iz bočice - Držite R1 i



L1 i pritisnite levo, ■, O, dole, ■, X, ■ i O. Harry će popiti vodu iz bočice ali će bočica ostati puna. (da bi trik uspeo morate naći i napuniti bočicu vodom)
Lost Caverns na glavnom ekranu - Držite R1 i L1 i pritisnite levo, desno, levo, desno, △, △, △

Igrajte kao Nicole - Držite R1 i L1 i pritisnite levo, gore, dole, gore, O, gore, gore
Otključavanje originalnog Pitfalla odmah - Držite R1 i L1 i pritisnite O, O, levo, desno, O, ■, X, gore, O

THE KING OF FIGHTERS 2001

Stvari koje možete odključati igrajući Party Mod:
Arcade Stage America - Pobedite 70 likova.
Arcade Stage Brazil - Pobedite 80 likova.
Arcade Stage China - Pobedite 60 likova.
Arcade Stage Igniz - Pobedite 120 likova.
Arcade Stage Italy - Pobedite 90 likova.
Arcade Stage Japan - Pobedite 50 likova.



Arcade Stage Korea - Pobedite 40 likova.
Arcade Stage Mexico - Pobedite 100 likova.
Arcade Stage Zero - Pobedite 110 likova.
Glugan (Samo kao striker & Except Party Mode) - Pobedite 10 likova.
Igniz - Pobedite 200 likova.
Krizalid (Samo kao striker & Except Party Mode) - Pobedite 30 likova.
Ron (Samo kao striker & Except Party Mode) - Pobedite 20 likova.
Zero - Pobedite 150 likova.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Šifre za kampanju (unose se na mission select ekranima):

Gore, L1, dole, R1, levo, L1, desno, R1, gore - Otključava co-op misije u kampanji
Gore, L1, dole, R1, levo, L1, desno, R1, gore - Oktljučava sve single player misije u kampanji (šifra je ista kao za co-op misije samo je unosite na single player mission select ekranu)

Šifre koje se unose za vreme igranja:

Levo, desno, gore, dole, gore, dole, R2, L2



- Neograničeno oružije

Gore, dole, levo, desno, L2, R2 - Neuništivnost

FREESTYLE STREET SOCCER

Šifre se unose iz extras menija, codes dela
GM2OPEN8 - Svi modovi igranja
A11T3AM5 - Svi timovi
MAXSKILL - Max. Skills
Z26BEXW8 - Micro Soccer
E06J3CT5 - Novi objekat u inventaru
SPEEDY01 - Unlimited Turbo
5Y104D9A - Otključava Streetballer team
WIMP_A.1 - Slabi protivnici



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Stvari koje možete otključati za multiplayer:
003 - 290 poena je potrebno
Baren Samedi - 50 poena je potrebno
Burn Chamber (nivo za multiplayer) - 370 poena je potrebno
Cistern (nivo za multiplayer) - 30 poena je potrebno
Diavolo Moscow - 400 poena je potrebno
Egypt Commander - 90 poena je potrebno
Egypt Guard - 180 poena je potrebno



Hazmat Guard - 110 poena je potrebno
Katya Jumpsuit - 320 poena je potrebno
Le Rouge - 260 poena je potrebno
Miss Nagai - 450 poena je potrebno
Moscow Guard - 230 poena je potrebno
Mya - 130 poena je potrebno
Odd Job - 70 poena je potrebno
Serena - 350 poena je potrebno
Serena - 430 poena je potrebno
South Commander - 210 poena je potrebno



Test Lab (nivo za multiplayer) - 160 poena je potrebno

Cheatovi koje možete otključati:
All Weapons - Sakupite 17 platina
Cloak - Sakupite 13 platina
Double Ammo - Sakupite 7 platina
Double Damage - Sakupite 9 platina
Full Ammo - Sakupite 11 platina
Full Battery - Sakupite 15 platina
Golden Gun - Sakupite 1 Plantinum
Improved Battery - Sakupite 5 platina
Improved Traction - Sakupite 3 platina
Platinum Gun - Sakupite 27 platina
Slow Motion Driving - Sakupite 25 platina
Unlimited Ammo - Sakupite 23 platina
Unlimited Battery - Sakupite 19 platina



Nagrade koje možete otključati:
Cayenne Weapon Upgrade - Zaradite 12 zlata
Gallery - Zaradite 27 zlata
Helicopter Weapon Upgrade - Zaradite 6 zlata
Katya - Zaradite 20 zlata
MI6 Combat Simulator Complete all missions
MI6 Survival Test Complete all missions
Miss Nagai - Zaradite 17 zlata
Mya - Zaradite 14 zlata
Nanotank Weapon Upgrade - Zaradite 24 zlata
Production Stills 1 - Zaradite 1 Gold
Production Stills 10 - Zaradite 18 zlata
Production Stills 11 - Zaradite 19 zlata
Production Stills 12 - Zaradite 22 zlata
Production Stills 13 - Zaradite 23 zlata
Production Stills 14 - Zaradite 25 zlata
Production Stills 2 - Zaradite 2 zlata
Production Stills 3 - Zaradite 3 zlata
Production Stills 4 - Zaradite 4 zlata
Production Stills 5 - Zaradite 5 zlata
Production Stills 6 - Zaradite 7 zlata
Production Stills 7 - Zaradite 9 zlata
Production Stills 8 - Zaradite 13 zlata
Production Stills 9 - Zaradite 16 zlata
Serena - Zaradite 8 zlata

GB ADVANCE

ONIMUSHA TACTICS

Skriveni likovi:
Oni Kid - Da bi otključali jedinog skrivenog lika u Onimusha Tactics-u potrebno je da završite svih 16 spratova Phantom Realm-a.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Različite stvari koje možete otključati:
Ključ za butik - Završite igru na bilo kom nivou težine. Što veći rank zaradite to ćete dobiti više kostima.



Kraj sa Jill i Carlosom - Igrajte igru do mosta koji je ispred Disused Plant-a. Izaberite prvu opciju da gurnete Nemesis-a.

Kraj sa Jill, Carlosom i Barryem - Igrajte igru do mosta koji je ispred Disused Plant-a. Izaberite drugu opciju da skočite sa mosta.

Epilozi - Završite igru na hard nivou težine. Svaki prelazak otključava po jedan epilog.

Dnevnik od Jill - Završite igru sa svih 30 nota i knjiga koje je moguće pročitati tokom igre.

Mercenaries skrivena mini-game - Završite RE3 na bilo kom nivou težine.


Kompletan asortiman dodatne opreme za:
PLAYSTATION 2 - XBOX - GC - GBA - SP
joypads, cables, memory cards, wheels, stands, remote controls, bags...
SPEED LINK
PS2 Bullfrog Pad
Blue Lightning Racing Wheel
for PC,PSOne&PS2
4in1 Force Feedback Wheel
for PC,PSOne,PS2,XBOX&GC
4in1 Blue Lightning Wheel
for PC,PSOne,PS2,XBOX&GC
VELEPRODAJA:
ULTRA
TC KALČA, II SPR., LOK.D2/92
18000 NIŠ
TEL/FAX: 018/524-377
WWW.ULTRASHOP.CO.YU
PS2
Silver Blue Gamepad
StormTrooper Gamepad
Crazy Racers Gamepad
Petar Pan Pad+M.Card
Multiplayer Adapter
16Mb Mem.card
OFFICECOM
XBOX
Green X-Pad
X-Halo Pad
X-Trooper Gamepad
X-DVD Remote
Sve vrste KABLOVA
PRODAJA KROZ MREŽU OVLAŠĆENIH DILERA:
Beograd: GL Soft 011/423-700; Master Import 011/2142-159; Sasa&Stevan Electronic 011/686-694; Spring 011/311-5210
Niš: UltraShop 018/524-377; Sistem 018/526-848; MobileGroup 018/524-377; PC Plus 018/324-965; Virtycom 018/526-044
Novi Sad: NS Games 021/458-058; BetaSoft 021/617-038 Paraćin: Linker 035/570-733; ParComp 035/569-669
Leskovac: InCom 016/215-797; 4PC 064/13-444-24 Užice: ClickArt 031/518-573
NIŠ - ULTRA - TC KALČA, II spr. lok.D2/92


WWW.BONUS.CO.YU
Address http://www.bonus.co.yu/forum/
POSETITE BONUS NA INTERNETU
bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE
OD SADA I CHAT!!!
Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u
i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!
Učestvujte na našem Forumu
najpopularnija tema ovog meseca je RPG
Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije.
Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na trafike.
U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.
Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na:
internet adresu bonus@verat.net
ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22



YUBC INTERNET PROVIDER
YUBC SYSTEM A.D.
WWW.YUBC.NET
GET YOURSELF CONNECTED
SMIN
042 110 330

SECRET WINDOW

Uloge:	Johnny Depp, John Turturro, Maria Bello, Timoty Hutton
Režija:	David Koepp
Premijera:	22.04.2004.



Mort Rajnej je uspešan pisac sa neuspešnim brakom iza sebe. Nakon što je video svoju ženu sa drugim muškarcem, izgubio je volju da radi bilo šta u životu. Živi sam pored jezera, provodi vreme spavajući na kauču 16 sati dnevno i pokušava da nešto piše. U trenutku kada se čini da ne može biti gore, pojavljuje se psihotični stranac Džon Šuter (John Turturro), koji optužuje Morta da je plagirao njegovu priču. Čudno je da Mort ne može da nađe original koji je napisao godinu dana pre Šutera. Mort pokušava da sazna ko je zaista stranac koji se pojavio u njegovom životu I kako je došlo do ovakvog raspleta događaja.

O REDITELJU

David Koepp - scenarista I režiser. Pisao je scenario za sledeće filmove: Spajdermen , Panic Room, Jurassic Park, The Lost World: Jurassic Park, Nemoguća misija, Karlitov put, Snake Eyes, The Paper, Death Becomes Her, Bad Influence and Apartment Zero. Režirao je I pisao scenario za filmove Odjeci u tami sa Kevin Bacon, The Trigger Effect sa Kyle McLachlan I kratki film Suspicious.



O GLUMCIMA



Johnny Depp (Mort) je nominovan za nagradu Oskar za ulogu u filmu Pirati sa Kariba. Započeo je svoju karijeru kao muzičar, a kada se njegov bend raspao on se posvetio glumi. Tri puta je bio nominovan za nagradu Zlatni Globus za uloge u filmovima:Edward Scissorhands, Benny &Joon, Ed Wood. Ostali filmovi: Once A Time in Mexico,, Čokolada,, Deveta kapija, Fear and Loathing in Las Vegas, Doni Brasko , Odavno mrtav, Don Huan DeMArko,Arizona Dream.

John Turturro (John Shooter) je glumio u filmovima Brother, Where Art Thou?, Veliki Lebowski, Miller's Crossing I Barton Fink, za koga je proglašen za najboljeg glumca 1991. na Kanskom filmskom festivalu.

Ostali filmovi: He Got Game Spajka Lija, Clockers, Jungle Fever, Mo' Better Blues, Do The Right Thing , The Luzhin Defence, The Man Who Cried, Cradle Will Rock, Rounders, Collateral Damage, The Truce, Quiz Show, Anger Management, Mr. Deeds and 13 Conversations About One Thing.

TAKING LIVES

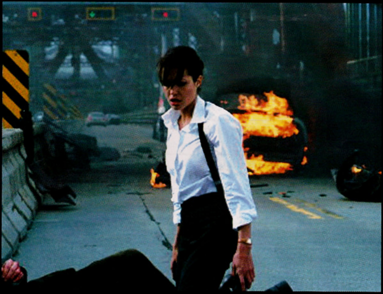
Uloge: Angelina Jolie, Ethan Hawke, Kiefer Sutherland, Olivier Martinez, Gina Rowlands
Režija: D. J. Caruso
Premijera: 29, 04 2004.

Specijalni FBI agent Ilejna Skot (dobitnica Oskara Anđelina Žoli) ne prihvata tradicionalne tehnike za rešavanje zločina i otkrivanje misterija ubicinog uma. Njen intuitivni, neuobičajeni pristup je često jedini način da se otkrije identitet ubica za kojima policija traga.

Kada su detektivi iz Montreala započeli istragu za serijskim ubicom, agent Skot se pridružila da im pomogne. Ona je stvorila teoriju da je ubica poput kameleona - sakuplja živote i identitete svojih žrtava.

Pritisak pronalaženja ubice postaje sve veći, a njene metode se razlikuju od metoda lokalne policije. Ona ima neverovatne sposobnosti. Mnogo voli svoj posao i najbolje joj je kada radi sama. Ali kada dođe do neočekivane privlačnosti i romantičnih komplikacija, počinju da sumnjaju u njene istinske sposobnosti.

Sama u nepoznatom gradu gde nikome ne može da veruje, agent Skot se našla na zbunjujućem i zastrašujućem putovanju, okružena sumnjama.



O GLUMCIMA



Nominovana za Oskara I tri puta osvojila Zlatni Globus, ANGELINA JOLIE je jedna od vodećih I talentovanijih glumica Holivuda. Nedavno je igrala u nastavku filma iz 2001. godine, Lara Kroft: Tomb Rajder - Kolevka života, kao I u provokativnoj drami Beyond Borders. Ostali njeni filmovi su : Iskonski greh, Gone in 60 Seconds, Life or Something Like It, Neprilagođena (za koji je dobila mnoge nagrade). Tu je I sjajan triler sa Denzelom Vošingtonom Sakupljač kostiju, zatim Pushing Tin, Playing by Heart,. Snimila je I film Alexander, a trenutno radi na filmu Mr. and Mrs. Smith.

ETHAN HAWKE je imao filmski debi 1985. godine u naučno fantastičnom filmu Explorers. Glumio je I u pozorištu. Njegovi najpoznatiji filmovi su: Društvo mrtvih pesnika, Dad, White Fang, Rich in Love, Waterland, A Midnight Clear, Alive, Before Sunrise. Od novijih filmova: Gataka, Velika očekivanja, Dan obuke I dr.

KIEFER SUTHERLAND - neki od njegovih filmova su: Telefonska govornica, Dead Heat, A Soldier's Sweetheart, Dark City, Vreme za ubijanje, Tri musketara, Last Light I mnogi drugi.

OLIVIER MARTINEZ je igrao sa Dajen Lejn u filmu Neverna žena. Pored ovog filma glumio je još u: S.W.A.T., The Roman Spring of Mrs. Stone, Empire of the Wolves, Konjanik na krovu, I dr.

TOP LISTA

Autor: FUGEN

Posle prošlo mesečnog izleta na Evropsku listu najprodavanijih naslova sa konzola, Bonus se vraća na pregled standardno dosadne U.S. of A. liste.

JAPAN

#	Naslov	Izdavač	Platforma
1	Monster Hunter	Capcom	PlayStation 2
2	PokÈmon Fire Red / Leaf Green	PokÈmon	GB Advance
3	Onimusha 3	Capcom	PlayStation 2
4	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	GameCube
5	Ninja Gaiden	Tecmo	Xbox
6	Famicom Mini 01: Super Mario Bros	Nintendo	GB Advance
7	One Piece Going Baseball	Bandai	GB Advance
8	Sengoku Musou	Koei	PlayStation 2
9	Custom Robo: Battle Revolution	Nintendo	GameCube
10	World Soccer Winning Eleven 7	Konami	PlayStation 2

U.S.A.

#	Naslov	Izdavač	Platforma
1	NFL Street	EA	PlayStation 2
2	Sonic Heroes	SEGA	GameCube
3	Need for Speed: Underground	EA	PlayStation 2
4	NFL Street	EA	Xbox
5	Mario Kart: Double Dash!	Nintendo	GameCube
6	Grand Theft Auto Double Pack	Take Two	Xbox
7	HALO	Microsoft	Xbox
8	True Crime: Streets of L.A.	Activision	PlayStation 2
9	Baldurs Gate: Dark Alliance II	Interplay	PlayStation 2
10	SOCOM II: U.S. Navy Seals	Sony	PlayStation 2

1 Monster Hunter (PS2)



Igrači u Japanu su oberučke prihvatili Capcomovu verziju Phantasy Star Onlinea. Monster Hunter je mrežna (online) akciona RPG igra za do četri igrača. Takođe se može igrati i u offline modeu. Igrač kreira lika na početku, lovca na hmmm... čudovišta koji, klasično, polazi sa slabom operemom i oružjem u lov i nadograđuje se kroz ubijanje monstera.

3 Onimusha 3 (PS2)



Novi Onimusha je potpuno odbacio svoj dosadašnji Resident Evil look & feel i prešao na novi, pa... Devil May Cry look & feel. Priča se proteže ne samo kroz meridijane (Francuska- Japan), već i kroz vreme. Samanosuke (glavni protagonista originalnog Onimushe) and Jacques Blanc (francuski glumac Jean Reno) kreću u oslobađanje sveta od demona.

4 Metal Gear Solid: The Twin Snakes (GC)



GameCube rimejk jedne od najvažnijih igara svih vremena je svoje premjerne nedelje u Japanu prodao tek nešto više od 41000 primeraka. Sama igra je u principu isti stari MGS, samo još doteraniji. U tome i jeste problem, svi koji su igrali original tačno znaju šta će se desiti.

1 NFL Street (PS2)



EA Sports Big je imao zasluženi uspeh sa dva nastavka NBA Street serijala. Odlučili su da isti stil arkadniog gameplaya prenesu i na drugi popularni sport u Americi - američki fudbal. Igra je izdata i za Xbox i GameCube, a te verzije su se našle na 4. odnosno 14. poziciji za mesec januar.

2 Sonic Heroes (GC)



Ako progledate broj prodatih PlayStation2 konzola u odnosu na broj prodatih GameCubeova, logično je da pomislite kako svaka multiplatform igra ima najviše prodatih kopija PS2 verzije. Primetićete da je GameCube verzija igre Sonic Heroes ubedljivo najbolje prošla finansijski u Americi (ostale verzije nisu čak ni među prvih petnaest).

7 Halo (XB)



Ovo stvarno zaslužuje komentar. Igra koja je načinila Xbox onim što jeste se posle toliko vremena vraća u Top 10 najprodavanijih na severnoameričkom kontinentu. Trenutno je aktuelna priča o nastavku koji se očekuje krajem ove godine. Nadamo se da ćemo ga videti u punom sjaju na ovogodišnjem E3 sajmu!


NINTENDO GAMECUBE
• Gekko centralni procesor na 485 MHz
• Flipper grafički procesor na 162 MHz
• Novi mini DVD format
• Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
• DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala
IZUZETNA PRILIKA!
9.900 din
kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!
Uslovi plaćanja :
- čekovima građana do 6 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci
- express krediti - Societe Genneral
BeoSOFT
Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 86 916, 30 86 917
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu